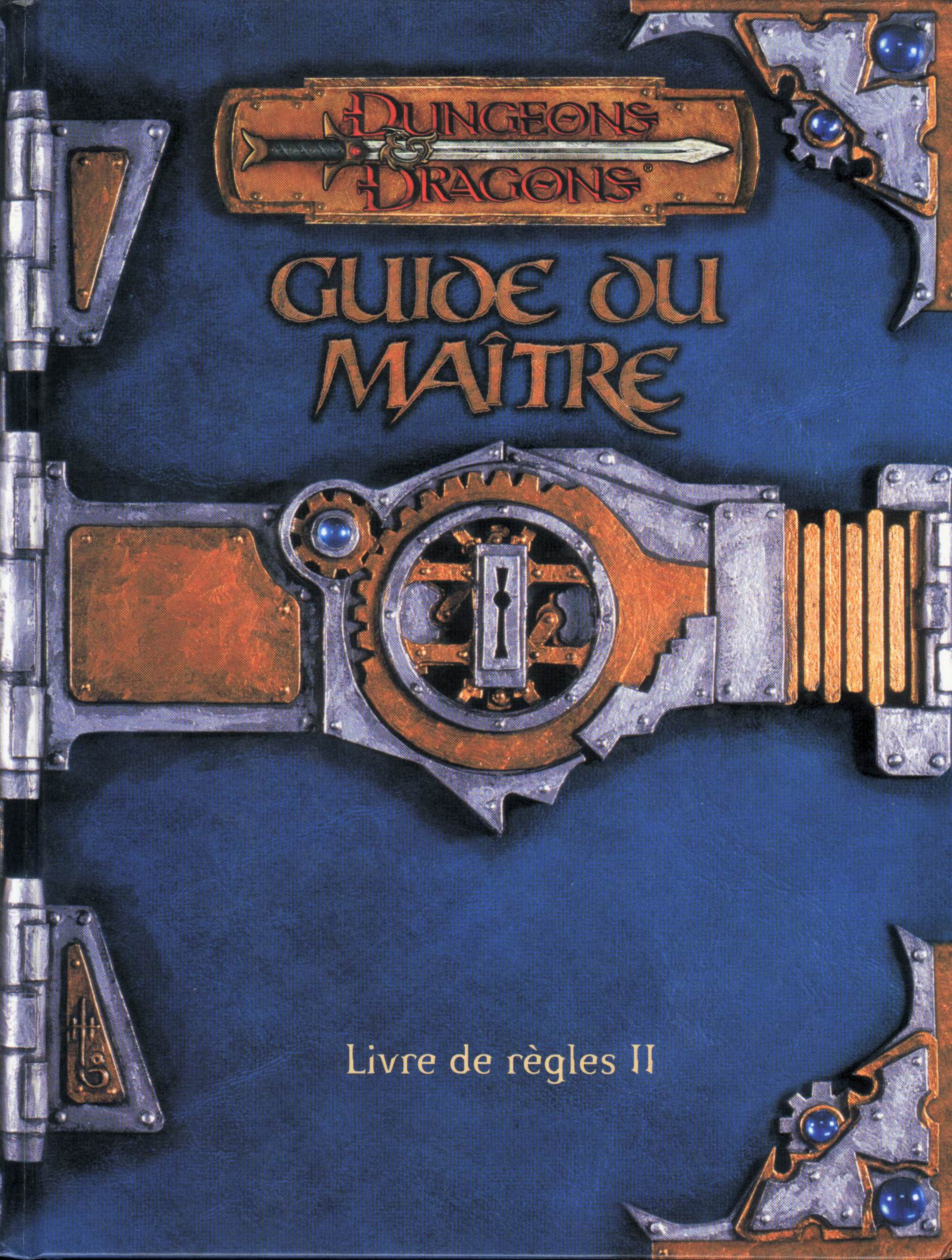


Dungeons & Dragons®
Guide du Maître
Livre de règles II

TABLE DES MATIÈRES

TABLES

Introduction

Vous avez lu le *Manuel des Joueurs*, assimilé les règles qu'il propose, et vous avez décidé de relever le défi suprême et de devenir maître du donjon (MD). À moins que vous ne soyez un joueur confirmé et que vous ne sachiez déjà ce que cela signifie. Quoi qu'il en soit, cet ouvrage devrait vous offrir de nombreuses surprises et vous révéler un grand nombre de secrets.

Commençons par le plus grand qui soit, sur lequel repose tout l'art du MD (surtout, ne le dites à personne !). Ce secret, c'est que c'est *vous* qui dirigez la partie. Mais attention, pas en disant aux joueurs ce qu'ils doivent faire, mais en décidant comment la partie doit se dérouler au mieux et quels types d'aventures attendent les PJ. C'est également à vous de décider quelles règles utiliser, comment elles fonctionnent et s'il faut les appliquer strictement ou non.

Félicitations, vous faites désormais partie d'un cercle très fermé ! Tout le monde n'a pas le désir d'être MD ou la créativité nécessaire. C'est une tâche souvent exigeante, mais jamais une corvée. En fait, de tous les joueurs rassemblés autour de la table, vous avez sans doute le plus beau rôle, car c'est vous qui allez le plus vous amuser. Songez plutôt : en feuilletant le *Manuel des Monstres* ou les aventures officielles proposées par votre boutique préférée, c'est vous, et vous seul, qui décidez à quels périls les aventuriers du groupe devront faire face. Vous avez pour tâche de bâtir un monde entier et, cerise sur le gâteau, de jouer tous les personnages qui ne sont pas incarnés par les joueurs.

Pas de doute, c'est bon d'être MD.

MD et partie sont inextricablement liés, l'équation étant extrêmement simple : un bon MD est synonyme de bonne partie. Comme vous contrôlez le rythme de l'aventure, les rencontres et les personnages n'appartenant pas aux joueurs (PNJ), vous êtes en quelque sorte le metteur en scène décidant chaque scène de l'action. C'est très excitant, mais n'oubliez pas que cela constitue aussi une grande responsabilité. Si vous avez l'esprit créatif et si vous aimez jongler avec de nouvelles idées, vous êtes sans doute fait pour être MD.

Mais cela ne signifie pas que vous devez vous cantonner à ce rôle : certains MD aiment être joueurs de temps en temps, et la plupart des joueurs s'essayent un jour ou l'autre à l'art du MD.

CONTENU DE L'OUVRAGE

Le *Guide du Maître* développe toutes les informations que vous avez besoin de connaître pour devenir MD.

Le maître du donjon (chapitre 1) : ce chapitre explique ce que signifie être MD, comment diriger une séance de jeu, modifier les règles au besoin et fonctionner en harmonie avec les joueurs afin que tout le monde s'amuse. Si vous n'avez jamais été MD, commencez par ce chapitre. Son contenu ne devrait pas vous servir en cours de partie, mais il est bon de s'en imprégner avant de passer au reste de l'ouvrage.

Les personnages (chapitre 2) : ce chapitre concerne les personnages, et plus particulièrement ce que le *Manuel des Joueurs* passe sous silence (comme jouer les races des monstres, modifier les classes et les races existantes, mais aussi la progression en niveau, les classes pour PNJ et un nouveau concept appelé classes de prestige, que nous recommandons aux MD expérimentés).

La partie (chapitre 3) : il explique comment gérer tous les aspects d'une partie, depuis le combat jusqu'à l'utilisation des compétences. Vous y trouverez des règles de combat optionnelles, la description des pouvoirs spéciaux des créatures du *Manuel des Monstres*, les dangers naturels (tels que le feu, le froid et la noyade) et le moyen de déterminer le degré de difficulté (DD) de chaque action. Vous vous référerez souvent à ce chapitre en cours de partie.

Les aventures (chapitre 4) : ou comment créer des aventures. Vous apprendrez ce que sont les rencontres et la manière de les adapter à la puissance de vos personnages. Viennent ensuite un exemple de jeu et toutes les règles nécessaires pour concevoir des aventures se déroulant en milieu urbain ou dans les contrées sauvages. Vous consulterez parfois ce chapitre en cours de jeu, par exemple s'il vous faut vérifier le fonctionnement d'un piège ou la résistance d'une porte, ou encore sélectionner des monstres errants pour un donjon, en ville ou en pleine nature.

La campagne (chapitre 5) : une fois que vous vous êtes attaqué à la création d'aventures, l'étape suivante est la conception d'une campagne. Ce chapitre vous aidera à le faire en vous expliquant comment relier les aventures entre elles et comment gérer les PNJ importants.

Il est surtout intéressant avant le début de la partie, même si les pages traitant des PNJ peuvent vous être très utiles en cours de jeu.

Le monde de campagne (chapitre 6) : ce chapitre traite de la création de votre monde de campagne, en vous encourageant à vous pencher sur des questions telles que la géographie, la politique, la magie, et bien d'autres encore.

Les récompenses (chapitre 7) : quand les aventuriers mènent leur mission à bien, il faut récompenser les joueurs (pour avoir bien négocié les embûches que vous aviez semées sur le passage de leurs PJ) et les personnages eux-mêmes (qui sont devenus plus riches et plus puissants). Ce chapitre traite des points d'expérience et des trésors. Les tables présentées vous serviront avant la partie (pour déterminer le contenu de certaines caches au trésor), mais aussi après, pour calculer les points d'expérience gagnés par chaque PJ.

Les objets magiques (chapitre 8) : ce dernier chapitre se penche longuement sur les objets magiques. Il explique comment créer de tels objets et détaille artefacts et objets maudits, tout en faisant la part belle aux objets plus courants, que l'on retrouve fréquemment d'une aventure à l'autre. Attendez-vous à le consulter souvent en cours de jeu.

RAPPEL

Les règles qui suivent sont extraites du *Manuel des Joueurs*, mais elles sont suffisamment importantes pour que nous les répétions ici. Vous devrez sans cesse arrondir des fractions ou multiplier des dégâts ; vous devez donc connaître ces règles sur le bout des doigts.

LES FRACTIONS

En règle générale, on arrondit les fractions à l'entier inférieur, même quand la fraction est supérieure à 0,5. Par exemple, si une *boule de feu* inflige 17 points de dégâts, un jet de sauvegarde réussi fait tomber ce total à 8 points.

Exception : certains jets de dés (dégâts et points de vie, entre autres) ne peuvent jamais descendre en dessous de 1.

LA MULTIPLICATION

Il arrive qu'une règle spéciale indique de multiplier un chiffre ou un jet de dé. Tant qu'il n'y a qu'un seul multiplicateur, procédez normalement. Par contre, dès que plusieurs multiplicateurs s'ajoutent, combinez-les en un seul en ôtant 1 au facteur final par multiplicateur en plus du premier. Ainsi, un jet de dés devant être doublé (x2) puis encore doublé (x2) sera en fait triplé (x3, car 2+1 = 3).

Par exemple, Tordek, guerrier nain de haut niveau, délivre 1d8+6 points de dégâts à l'aide de son marteau de guerre. Sur un coup critique, son arme inflige des dégâts triplés, c'est-à-dire 3d8+18 points dans son cas. Quand on le lance, un *marteau de lancer des nains* double automatiquement les dégâts (2d8+12 points entre les mains de Tordek). Donc, si Tordek vient à réussir un coup critique en jetant son *marteau de lancer des nains*, les dégâts sont quadruplés (4d8+24), car 3+1 = 4.

On peut également aborder le problème en convertissant les multiplicateurs en additions : pour Tordek, un coup critique augmente les dégâts de 2d8+12 et son *marteau de lancer des nains* ajoute 1d8+6 à ses coups normaux quand il le lance. Il suffit d'additionner le tout pour se rendre compte qu'un coup critique au *marteau de lancer des nains* augmente les dégâts délivrés par Tordek de 3d8+18. Il inflige donc un total de 4d8+24 points lorsqu'on y ajoute ses dégâts normaux.

LES DISTANCES

Si vous avez oublié comment convertir les distances en intérieur, référez-vous au *Manuel des Joueurs*, page 275.

NOTE

Le pouvoir de créer des mondes, de contrôler des dieux ou des dragons et de diriger des nations entières est entre vos mains. Vous êtes le maître du jeu, et c'est de vous que dépendent les règles, les aventures que connaîtront les personnages et le plaisir que prendront les joueurs. Faites un usage avisé de votre pouvoir. Cet ouvrage vous montrera comment.



Illus. d'A.Swekel

Le maître du donjon doit concevoir l'aventure, la faire jouer et l'arbitrer, tout en facilitant la tâche des joueurs. C'est autour de lui que gravite la partie. Si elle est réussie, ce sera grâce à lui ; si elle est ratée, ce sera de sa faute. Mais ne vous inquiétez pas, faire jouer une partie de *D&D* n'est pas aussi complexe que vous pourriez le croire (mais n'allez surtout pas le dire aux joueurs !).

Voici quels sont les devoirs du MD. Certains vous plairont sûrement plus que d'autres. Concentrez-vous sur vos préférés, mais n'oubliez pas que les autres aussi sont importants.

PROPOSER DES AVENTURES

Votre rôle principal consiste à créer des aventures dans lesquelles les joueurs pourront incarner leurs personnages. Pour ce faire, vous devrez passer un temps considérable en préparation. Cela est vrai, que vous écriviez vous-même vos scénarios ou que vous utilisiez les aventures vendues dans le commerce.

CRÉER VOS PROPRES AVENTURES

Il faut de nombreuses heures pour concocter une aventure, à tel point que nombre de MD avouent passer plus de temps à préparer leurs parties qu'à les faire jouer. Bien souvent, les mêmes reconnaissent d'ailleurs que c'est cet aspect du jeu qu'ils préfèrent. Créer des personnages, des lieux, des aventures et des problèmes que les aventuriers devront résoudre est en effet un excellent moyen de donner libre cours à sa créativité.

Les aventures sont tellement importantes dans l'univers de *D&D* que le *Guide du Maître* leur consacre un chapitre entier, le Chapitre 4.

ACHETER LES AVENTURES DU COMMERCE

Si vous ne souhaitez pas créer vos propres scénarios, ou si vous n'en avez pas le temps, il existe un grand nombre d'aventures (également appelées « modules ») disponibles dans le commerce. Chacune se compose d'une histoire, de plans et de cartes, mais aussi des caractéristiques de tous les monstres et PNJ que les aventuriers peuvent rencontrer. Parfois, en faisant jouer une aventure écrite par un autre, vous vous apercevrez qu'elle présente des obstacles auxquels vous n'auriez pas forcément pensé vous-même.

Mais n'oubliez jamais que c'est vous qui faites jouer l'aventure. Cela signifie que vous pouvez modifier tout ce qui ne vous convient pas. En fait, de petits changements seront presque toujours inévitables pour intégrer le module à votre campagne. Par exemple, amusez-vous à remplacer l'ennemi suprême de l'aventure par un adversaire connu des personnages, ou à modifier l'introduction du scénario afin d'y impliquer plus étroitement les PJ.

ENSEIGNER LE JEU

Parfois, vous devrez également expliquer à des débutants comment jouer à *D&D*. Ne le prenez pas comme une punition, mais plutôt comme une fantastique occasion d'initier de nouveaux joueurs. Rappelez-vous qu'il est plus facile d'apprendre en compagnie de quelqu'un qui connaît déjà le jeu. Ceux qui découvrent les bases en compagnie d'un bon professeur ont de meilleures chances de pratiquer le jeu à long terme. Quant à vous, cela vous permet de former le type de joueurs avec qui vous souhaitez pratiquer.

Voici quelques conseils pour enseigner *D&D* aux débutants :

- Lisez le *Manuel des Joueurs* et apprenez les règles de création des personnages afin de pouvoir aider vos nouveaux joueurs. Demandez-leur quel type d'aventurier ils souhaitent incarner et montrez-leur les possibilités offertes par les règles. S'ils n'ont pas d'idée précise, décrivez-leur les différentes classes et races proposées avant de les laisser faire leur choix.
- Une fois les personnages créés, ne cherchez pas à enseigner la totalité des règles à vos joueurs. Pour le moment, ils ont juste besoin de savoir ce qui a directement trait à leurs PJ (comment les sorts fonctionnent, ce qu'est la CA, comment utiliser les compétences, etc.). Quant au reste, ils l'apprendront en cours de partie, quand la situation se présentera.
- Du moment que vous connaissez les règles, les joueurs n'ont qu'à se préoccuper de leurs personnages et de la façon dont ceux-ci réagissent aux problèmes que vous leur proposez. Demandez à chacun ce qu'il souhaite faire et traduisez cela en termes de jeu. Chaque fois qu'une nouvelle règle se présente, expliquez comment elle fonctionne. Par exemple, si un magicien essaye de lancer un sort ou si un guerrier se rue au combat, expliquez quel dé jeter, quels modificateurs appliquer et quel est le résultat. Au bout de deux ou trois fois, les joueurs sauront comment procéder sans avoir à vous demander.

CRÉER LE MONDE DE JEU

Le maître du donjon crée son monde de campagne, qui n'appartient qu'à lui. Même si vous utilisez un univers proposé par des suppléments du commerce, les aventures se déroulent dans votre monde.

L'univers de campagne est plus qu'un cadre dans lequel se passent les aventures proposées aux personnages ; en fait, il comprend tout ce qui est extérieur aux PJ et à l'aventure en cours. Un monde bien conçu doit évoluer autour des personnages afin que ces derniers aient la sensation de faire partie d'un tout. Certes, les PJ sont importants, mais ils doivent comprendre que leur monde l'est plus encore.

Pour qu'un monde fictif soit crédible, il doit faire preuve de logique. Par exemple, quand les aventuriers retournent en ville acheter des provisions, il est normal qu'ils retrouvent les mêmes commerçants que la fois précédente. Bien vite, ils connaîtront le nom de la serveuse de l'auberge, et celle-ci se souviendra également d'eux. Cela étant, n'hésitez pas à surprendre vos joueurs de temps en temps. Alors qu'ils vont acheter des chevaux à leur écurie favorite, les personnages peuvent ainsi découvrir que l'ancien propriétaire est retourné dans sa ville natale et que c'est son neveu qui a repris l'affaire familiale. Ce genre de changements n'a rien à voir avec les aventuriers, du moins pas directement, mais les joueurs ne manqueront pas de les remarquer et de se dire que leurs PJ font partie d'un monde vivant, en pleine évolution, et qui n'existe pas juste comme cadre figé à leurs aventures.

DÉTERMINER LE TYPE DE PARTIE

Le MD propose également des aventures à ses joueurs. Tout le monde contribue à créer l'univers de campagne, mais c'est vous qui décidez la manière dont la partie se déroule. Pour ce faire, le mieux est de définir ce que vous préférez, vos joueurs et vous. Il existe de nombreux styles de jeu différents. Plusieurs sont détaillés ci-dessous.

PORTE, MONSTRE, TRÉSOR

Les aventuriers enfoncent les portes, tuent les monstres et amassent les trésors. Ce type de jeu est simple, amusant et orienté vers l'action. On passe peu de temps à détailler la personnalité des PJ, à jouer les situations autres que les combats, ou à discuter de ce qui se passe en dehors du donjon, le lieu d'aventure par excellence.

Dans une telle partie, il vaut mieux que les personnages affrontent principalement des monstres malfaisants et que les PNJ qu'ils rencontrent soient d'alignement bon et disposés à les aider. Ne vous attendez pas à ce que les aventuriers se tourmentent quant aux implications morales liées à l'exécution d'un prisonnier ou l'invasion d'un repaire de gobelours. Ne vous préoccupez pas du temps passé en ville, ni de l'argent dépensé. Faites votre possible pour que les actions s'enchaînent avec un minimum de temps morts. Les personnages n'ont pas besoin de motivations plus élaborées que tuer des monstres et amasser les richesses.

Dans ce style de partie, les règles et l'équilibre des forces sont extrêmement importants. Si certains personnages sont plus puissants que d'autres, ils seront sans doute les seuls à jouer, et donc à s'amuser. Si vous appliquez ce type de jeu, réfléchissez longuement avant de modifier les règles de quelque façon que ce soit.

L'IMMERSION TOTALE

La ville franche de Faucongris est menacée par d'importantes tensions politiques. Les personnages doivent convaincre les membres du conseil d'aplanir leurs divergences, mais cela ne pourra se faire qu'une fois les revendications de chacun examinées avec soin. Ce style de jeu est extrêmement riche et passionnant. L'accent n'est pas mis sur les combats, mais sur la discussion et le développement de personnalités complexes. Plusieurs séances de jeu peuvent se dérouler sans que quiconque jette le moindre dé.

Dans ce type de partie, les PNJ doivent être aussi détaillés que les aventuriers (mais vous devez vous concentrer sur leurs motivations et leur personnalité plutôt que sur leurs caractéristiques). Prévoyez de longues digressions lorsqu'un joueur vous explique ce que son PJ cherche à faire, et pourquoi. Dans ce cas de figure, aller acheter des rations de survie et une longueur de corde peut être aussi important que de combattre les orques de la forêt voisine (et ne vous attendez pas à ce que les aventuriers aillent attaquer les orques en question, à moins de leur donner une excellente raison de le faire). Il arrive qu'un personnage agisse contrairement à l'avis du joueur qui l'incarne, tout simplement parce que le comportement choisi colle parfaitement à la personnalité du PJ. Les aventures sont principalement une suite de négociations, manœuvres politiques et autres interactions entre personnages. Les joueurs passent beaucoup de temps à discuter de « l'histoire » que vous êtes en train de créer collectivement.

Les règles sont moins essentielles dans ce style de jeu. Comme le combat n'est pas prédominant, on s'intéresse davantage à la personnalité de chacun. Les compétences sont plus importantes que les aptitudes martiales et, bien souvent, le degré de maîtrise n'est guère significatif. N'hésitez pas à modifier les règles afin de les adapter à votre partie. Peut-être aurez-vous même intérêt à simplifier le système de combat pour qu'il empiète le moins possible sur votre histoire.

LE MÉLANGE DES DEUX

La plupart des campagnes se rangent entre ces deux extrêmes. Elles comprennent beaucoup d'action, mais aussi une histoire et des interactions entre les personnages et les PJ. Les joueurs bâtissent une véritable personnalité à leurs aventuriers, mais ils apprécient aussi les combats. Proposez-leur un mélange des genres correspondant à leurs aspirations. Même au beau milieu d'un donjon, rien ne vous empêche de les mettre en présence de PNJ avec lesquels ils peuvent discuter ou à qui ils peuvent venir en aide.

CONSIDÉRATIONS ANNEXES

D'autres considérations peuvent également entrer en ligne de compte pour ce qui est du choix du style de jeu :

Campagne sérieuse ou comique. Le sérieux que vous accordez à l'aventure se retrouvera au niveau des joueurs. Les plaisanteries rendent le jeu plus distrayant, mais elles peuvent aussi nuire à l'histoire si elles sont trop nombreuses. Et si vous vous permettez quelques remarques amusantes en cours de partie, attendez-vous à ce que les joueurs en fassent autant.

De la même manière, si vos aventures et PNJ sont comiques, vous

devez avoir conscience que cela change le ton de la partie. Si les PJ évoluent dans un monde où ils fréquentent un chien parlant nommé Pif et s'ils trouvent un *arrosoir de contrôle des élémentaires d'air* (au lieu d'un *encensoir*), ne soyez pas surpris si vos joueurs ne prennent pas la partie au sérieux.

Dans l'ensemble, nous vous recommandons de garder votre sérieux et d'éviter les plaisanteries. Les échanges entre joueurs devraient être suffisamment enjoués comme cela. Pour ce qui est des situations auxquelles les personnages sont confrontés, l'humour risque d'avoir un effet plus négatif que positif (même s'il ne fait pas de mal, de temps en temps).

Noms. Accordez le même degré de sérieux de votre campagne aux noms des personnages. Tous les noms sont bien évidemment possibles, mais un groupe comprenant Robert le Guerrier, Aldorius Frappecorneille de la Chardonneraie et Gros-Balèze n'est guère crédible.

Personnages multiples. À vous de voir si chaque joueur peut éventuellement jouer plusieurs personnages et, si oui, si ceux-ci peuvent intervenir simultanément ou s'ils doivent se relayer. Généralement, il vaut mieux s'en tenir à un aventurier par joueur. Mais si les joueurs sont peu nombreux, vous pouvez éventuellement les autoriser à incarner plusieurs PJ chacun afin que le groupe comprenne au moins quatre membres.

PRENDRE LES DÉCISIONS

Une fois la partie commencée, c'est vous le patron. Cela ne signifie pas que vous pouvez dire aux joueurs quoi faire en dehors de l'univers du jeu, mais que vous êtes l'arbitre ultime en cas de désaccord au sujet des règles. Les joueurs expérimentés en ont conscience, tout comme du fait que vous pouvez éventuellement prendre une décision allant à l'encontre des règles. Les bons MD savent qu'il ne faut jamais modifier les règles sans avoir une excellente raison, de peur d'encourir le mécontentement des joueurs (nous y reviendrons ultérieurement).

Pour pouvoir assumer cette responsabilité, vous devez connaître les règles. Cela ne signifie bien évidemment pas que vous deviez mémoriser l'intégralité du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*, mais vous devez avoir une bonne idée de leur contenu, afin de trouver le plus rapidement possible le point de règle correspondant à la situation qui vous intéresse en cas de problème en cours de partie.

Bien souvent, vous vous trouverez face à un cas de figure qui n'est pas explicitement décrit dans les règles. Dans ce cas, c'est à vous de décider ce qui se passe. Quand cela se produit, réfléchissez aux points suivants :

- Intéressez-vous aux situations similaires détaillées dans un livre de règles et tentez d'extrapoler pour l'appliquer au cas qui vous préoccupe.
- Si vous devez inventer quelque chose, tenez-vous-y jusqu'à la fin de la campagne (on appelle cela une « règle maison »). De cette manière, les joueurs sauront que les règles sont logiques et que leurs personnages évoluent dans un monde cohérent plutôt que dans un univers chaotique soumis aux changements d'humeur de leur MD.
- En cas de doute, rappelez-vous de cette petite règle bien pratique : les conditions favorables confèrent un bonus de +2 aux jets de dés, tandis que les conditions défavorables s'accompagnent d'un malus de -2. Vous constaterez bien vite que cette « règle secrète » permet de résoudre un grand nombre de problèmes en apparence insolubles.

Si vous trouvez une contradiction dans les règles, prenez en compte les données suivantes avant de faire votre choix :

- Une règle tirée du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* ou du *Manuel des Monstres* doit toujours être préférée à une règle provenant d'un autre ouvrage de règles. Ces trois livres constituent les « règles de base », pour la bonne et simple raison qu'ils forment les bases sur lesquelles le jeu est bâti.
- Une règle issue d'un livre de règles, quel qu'il soit, prend le pas sur une règle apparaissant dans une aventure publiée (à moins qu'elle ne s'applique dans un cas extrêmement précis, limité à l'aventure en question).
- Choisissez la règle que vous préférez et conservez-la jusqu'à la fin de la campagne. Une fois que l'on a commencé à appliquer une règle, il faut absolument s'y tenir.

FAIRE AVANCER LE JEU

Tous les joueurs contribuent au bon déroulement de la partie, mais c'est le MD, et lui seul, qui fait progresser l'aventure en attisant l'intérêt des joueurs. N'oubliez jamais qu'il vaut mieux prendre une décision rapide et poursuivre l'histoire plutôt que de passer des heures à rechercher un point de règle sans grand intérêt.



Le style « porte, monstre, trésor... »

Illus. de S. Fischer

Mais même les meilleurs rouages finissent un jour par se gripper, et il se peut qu'une excellente partie n'arrive pas à avancer. Peut-être les joueurs ont-ils un peu trop l'impression de toujours faire la même chose, à moins que la séance se passe mal sans raison apparente. Cela arrive, c'est normal. Après tout, vous êtes humains, vos joueurs et vous ! Parfois, vous vous apercevrez qu'il vaut mieux annuler purement et simplement une séance pour ne pas risquer de nuire à la campagne.

Néanmoins, il existe plusieurs moyens pour qu'une séance mal engagée devienne mémorable, ou pour rendre tout son intérêt à une partie peu passionnante. Pensez à créer des aides de jeu d'aspect « ancien », en teintant du papier avec du thé ou du café et en le laissant sécher pour obtenir un ton parchemin du plus bel effet. Déchirez et froissez le papier obtenu avant de tendre aux joueurs la carte ou le message ainsi rendu plus « authentique ». Les vieilles pièces de monnaie, les cartes de tarot, ou un vieux livre écrit dans une langue étrangère font d'excellentes aides de jeu pour raviver l'intérêt des joueurs.

Les illustrations peuvent elles aussi avoir le même usage. Tous les produits de la gamme *D&D* s'accompagnent de superbes dessins et peintures. La couverture de l'un d'eux (ou une illustration intérieure) pourra vous procurer une aide de jeu visuelle que vous n'aurez qu'à montrer quand les personnages se trouveront confrontés à la situation. Les joueurs sont souvent dotés d'une imagination fertile, mais il arrive que le fait de voir la créature que leurs aventuriers affrontent (ou la pièce dans laquelle ils pénètrent) les aide à mieux se représenter la situation. Parfois, ces aides de jeu visuelles peuvent provenir de sources autres que les produits officiels : par exemple, des catalogues de bijoux ou des livres d'histoire contenant des photos de châteaux forts.

Il est évident que vous ne trouverez pas une illustration pour tous vos monstres, lieux et PNJ. C'est alors qu'il vous faudra recourir à vos talents de description. Ajoutez des myriades de petits détails aux descriptions que vous faites aux joueurs. N'oubliez pas que vous leur servez en quelque sorte d'yeux et d'oreilles. Ainsi, « une salle sombre et humide dont les murs fissurés se couvrent de mousse » attisera davantage l'intérêt qu'une vulgaire « pièce de 3 mètres sur 3 ». Durant la partie, demandez-vous constamment ce que voient les personnages. Entendent-ils quelque chose ? Y a-t-il une odeur qu'ils peuvent percevoir ? Un courant d'air glacé qui pourrait remonter le long de leur échine... ou au contraire un souffle d'air chaud et humide qui les fait transpirer ?

Aucun joueur n'oubliera jamais une bataille incertaine se déroulant par une violente tempête sur un pont en train de s'affaisser. L'action est le meilleur moyen de capter l'attention des joueurs. Toutes les scènes de la partie n'ont pas besoin d'être menaçantes, mais essayez de vous les représenter comme si vous voyiez un film ou si vous lisiez un bon roman. Les adversaires des aventuriers les couvrent d'injures, tandis que les monstres multiplient grimaces et grognements. Si un combat singulier contre un gnoll est excitant, imaginez ce qui se passerait si l'affrontement se déroulait sur une étroite corniche surplombant un lac de lave...

L'ambiance est un facteur secondaire, mais certains MD y portent un soin tout particulier. La musique est souvent un excellent moyen d'atteindre ce résultat. Là encore, on se rapproche des films, et l'on constate d'ailleurs que la plupart des MD qui ont recours à ce procédé passent des bandes originales de film, même si la musique classique ou d'ambiance permet également obtenir l'effet escompté suivant le cas de figure. Rappelez-vous toutefois que certaines personnes ont du mal à se concentrer en musique. Soyez attentif aux souhaits de vos joueurs, et évitez toute situation dans laquelle ils ne prendraient pas plaisir à jouer. Les figurines, un éclairage diffus et les effets sonores sont d'autres moyens de mettre les joueurs dans l'ambiance (si la porte de la pièce dans laquelle se déroule la partie grince, servez-vous-en quand les PJ ouvrent celle du donjon).

Beaucoup de MD aiment changer de voix quand ils interprètent des personnages différents. N'hésitez pas à vous entraîner à parler différemment ou à prendre des tics ; vos joueurs ne se souviendront que mieux des PNJ que vous leur présentez.

De temps en temps, mimer une action peut aider à faire passer une image qui n'existe que dans votre imagination. Si une vieille femme toute rabougrie marche courbée, montrez aux joueurs la façon dont elle se déplace. Si le plafond s'écroule sur les aventuriers, tapez du poing sur la table pour simuler le bruit. Si quelqu'un tend un objet à un personnage, faites de même avec le joueur concerné ; celui-ci vous répondra aussitôt en mimant ce que fait son PJ. Vous pouvez également demander à un joueur dont l'aventurier est invisible de se cacher sous la table ou derrière un fauteuil afin qu'on ne le voie pas, mais qu'il puisse continuer à intervenir par la parole. Attention toutefois de ne pas trop en faire ! N'allez pas jusqu'à mimer les combats, ou quelqu'un pourrait écoper d'un œil au beurre noir !

Enfin, de temps en temps, surprenez vraiment vos joueurs. Le PNJ qu'ils prenaient pour leur ennemi est en réalité une licorne métamorphosée en humain et animée des meilleures intentions. Les indices qu'ils ont suivis dans l'espoir de trouver un trésor les ont en fait entraînés sur une fausse piste (voir page 13 pour ce qui est de lutter contre la logique de jeu). Si les aventuriers sont sur le point de se faire attaquer par un géant du feu, décrivez la salle à voix basse, puis sautez sur vos pieds et élevez la voix lorsque le géant arrive. Vous pouvez parier que cela attirera l'attention de vos joueurs !

GARANTIR L'ÉQUILIBRE DU JEU

Beaucoup de joueurs parlent d'équilibre dans le cadre de leurs parties de *D&D*. Ils aiment bien dire que les règles qu'ils apprécient sont équilibrées et que celles qui ne semblent pas fonctionner sont déséquilibrées. Mais que signifient exactement ces termes ? Une partie équilibrée est une partie au cours de laquelle aucun personnage n'est supérieur aux autres du fait d'un choix de joueur (race, classe, compétence, don, sort, objet magique, etc.). Dans le même temps, elle propose aux aventuriers des défis adaptés à leurs capacités, ni trop durs ni trop faciles.

L'équilibre du jeu est déterminé par deux facteurs :

Une bonne gestion de la part du MD. Un MD s'assurant qu'aucun aspect de la partie ne lui échappe aide à garder le jeu équilibré. PJ et PNJ, victoires et défaites, récompenses et calamités, trésors trouvés et dépenses de la vie de tous les jours, tout cela doit être maîtrisé avec la plus grande attention. Aucun personnage ne doit devenir plus puissant que les autres ou, si cela se produit, ses compagnons doivent pouvoir le rattraper très rapidement. Cet équilibre doit également se retrouver dans les combats qui opposent les aventuriers à leurs adversaires : il n'est pas drôle de perdre en permanence, mais toujours gagner finit aussi par être ennuyeux (on parle parfois de « donjons tueurs » pour les scénarios dont aucun personnage ne ressort jamais vivant, et « d'aventures à gros bills » pour ceux dans lesquels les PJ accumulent les trésors en tuant un dieu à chaque salle !). Quand un déséquilibre temporaire se produit, il vaut mieux le corriger en modifiant les créatures proposées aux personnages plutôt qu'en changeant les pouvoirs ou l'équipement de ces derniers. Personne n'aime trouver une épée magique et se la voir reprendre à la séance suivante parce qu'elle était trop puissante.

La confiance entre les joueurs et le MD. Les joueurs doivent avoir confiance en leur MD. Cette confiance se gagne en appliquant les règles de manière objective (c'est-à-dire sans favoriser un joueur par rapport à un autre) et en montrant clairement que vous n'en voulez pas aux joueurs ou à leurs personnages. Si les joueurs vous font confiance, ils sauront que tout ce qui fait partie de l'aventure a été mûrement réfléchi. Chaque fois que vous prenez une décision, ils doivent pouvoir l'accepter sans discuter. De cette manière, ils pourront se concentrer sur leurs aventuriers et prendre plaisir à jouer, en sachant que vous vous chargez du réalisme et de l'équité de la partie. Ils sauront également que vous ferez tout pour que chaque séance soit la plus agréable possible pour tout le monde. Si vous parvenez à créer ce degré de confiance, vous pourrez vous permettre de modifier les règles sans craindre les protestations de vos joueurs.

GÉRER LES PERSONNAGES DÉSÉQUILIBRÉS

Parfois, malgré toutes les précautions, la situation vous échappe, comme par exemple lorsque les PJ viennent à bout de leur adversaire en l'empêchant de s'enfuir (alors que vous pensiez avoir tout prévu) et se retrouvent en possession d'une *épée vorpale* qui n'aurait jamais dû tomber entre leurs mains. Des aventuriers ayant pour mission de livrer un artefact à quelqu'un peuvent très bien décider de le garder ; à moins que l'effet combiné d'un objet magique nouvellement trouvé et d'un pouvoir qu'un PJ détenait auparavant produise un résultat imprévu.

Si, par erreur, un personnage se retrouve trop puissant, tout n'est pas perdu pour autant. En fait, il est souvent très facile de lui rendre la vie plus dure en augmentant la puissance des monstres qu'il doit affronter. Mais cette façon de procéder est rarement la bonne, d'autant qu'elle confronte les autres aventuriers à des adversaires trop puissants pour eux. Dans le même temps, il n'est jamais agréable, pour un joueur, de perdre un aspect de son personnage (sort, objet magique, etc.) que vous jugez déséquilibré, d'autant qu'il pourra vous répondre qu'il n'est pas responsable de la situation.

Deux options s'offrent à vous :

Régler le problème dans le cadre de la partie. Cela signifie qu'il se produit un événement interne au jeu permettant de rééquilibrer la partie. Supposons par exemple qu'un magicien ait utilisé un *souhait* pour pouvoir lancer chacun de ses sorts deux fois par jour, au lieu d'une (un *souhait* ne devrait jamais pouvoir produire un tel effet, mais le MD peut se tromper et l'accorder à tort). Dans ce cas, un prêtre ennemi pourrait user d'un *miracle* pour faire disparaître le pouvoir du personnage. Quoi qu'il en soit, ne laissez pas croire au joueur que votre choix a pour seule fonction de rééquilibrer la partie ; donnez-lui plutôt l'impression que cela fait partie de l'aventure (sans quoi il pourrait très mal le prendre).

Régler le problème hors du cadre de la partie. Il est également possible de régler le problème en dehors de la partie, par exemple en vous entretenant avec le joueur concerné entre deux séances de jeu et en lui expliquant que son personnage menace l'équilibre et la continuité de votre campagne. Si le joueur est raisonnable, il vous aidera à corriger l'erreur, soit dans le cadre de la partie (par exemple, en cédant un objet magique trop puissant à un PNJ), soit en dehors (en le gommant de sa feuille de personnage et en faisant comme s'il n'avait jamais existé). Mais attention, parce que tous les joueurs ne se montrent pas raisonnables, justement, et nombre d'entre eux détesteront que vous vous immisciez ainsi dans la vie de leur aventurier et que vous lui arrachiez un objet ou un pouvoir qu'il a durement gagné. Même s'ils ne refusent pas sur le coup, ils risquent de vous en vouloir par la suite. Et, en cas de désaccord de ce type, une solution intervenant dans le cadre de la partie semblera forcément cousue de fil blanc aux intéressés. Mais personne n'a jamais prétendu que le rôle du MD était aisé…

MODIFIER LES RÈGLES

Parfois, certaines règles ne vous conviendront pas et vous voudrez les modifier. N'hésitez pas à le faire, mais sachez que cela peut s'avérer extrêmement complexe si vous n'avez pas l'habitude.

MODIFIER LES RÈGLES EXISTANTES

Toutes les règles du *Manuel des Joueurs* ont été mûrement réfléchies, mais cela ne signifie pas que vous n'avez pas le droit d'y toucher. Il se peut que vos joueurs n'aiment pas la manière dont on détermine l'initiative, ou que vous trouviez que les règles d'apprentissage des sorts sont trop restrictives. Les modifications que vous apportez aux règles existantes s'appellent des « règles maison ». Au fil des séances, chaque campagne finit par s'en doter.

Pour qu'un jeu de rôles vous plaise, il faut qu'il propose un cadre intéressant et des règles qui vous conviennent. Cela étant, modifier les règles qui vous déplaisent n'est pas une entreprise à prendre à la légère. Tout au long du *Guide du Maître*, vous découvrirez pourquoi les règles du *Manuel des Joueurs* ont été pensées de la sorte. Lisez attentivement les explications qui vous sont proposées et réfléchissez aux implications de vos modifications.

Chaque fois que vous voulez changer une règle, posez-vous les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui, selon moi, motive ce changement ?
- Ai-je l'assurance que ma règle maison fonctionnera mieux que l'originale ?
- Ai-je bien réfléchi à la raison d'être de cette règle ?
- La modification apportée aura-t-elle une répercussion sur les autres règles ?
- Ce changement avantagera-t-il une classe (ou une race, etc.) ?
- Dans l'ensemble, les joueurs apprécieront-ils cette modification ? (Si la réponse est positive, vérifiez une dernière fois que votre règle est bien équilibrée ; si elle est négative, assurez-vous que le changement souhaité en vaut vraiment la peine.)

Souvent, les joueurs sont prêts à vous aider à repenser les règles. C'est tout aussi bien, car le jeu les concerne autant que vous. Écoutez leurs suggestions, mais méfiez-vous de ceux qui, intentionnellement ou non, cherchent juste à modifier les règles à leur avantage. Le système de jeu de *D&D* est souple, mais il a été conçu pour être équilibré. Certains joueurs aimeraient sans doute être davantage favorisés, mais le jeu perdrait vite de son intérêt si les personnages ne risquaient plus rien. Sachez résister à la tentation de changer les règles simplement pour faire plaisir à vos joueurs, et assurez-vous que les modifications apportées améliorent vraiment votre campagne.

AJOUTER DE NOUVELLES RÈGLES

En tant que MD, vous pouvez inventer de nouveaux sorts, monstres et objets magiques. Votre campagne peut ainsi voir apparaître un sort transformant les créatures vivantes en statues de cristal, ou un monstre tentaculaire suçant le sang de ses proies par ses multiples ventouses. Ce processus de création (de races, sorts, objets, monstres, etc.) est souvent passionnant.

Mais attention à ne pas déséquilibrer votre campagne. Comme indiqué ci-dessus, c'est l'une de vos responsabilités premières, et la plupart des déséquilibres sont dus à des ajouts trop rapides ou irréfléchis. Ne vous faites pas piéger comme tant d'autres avant vous.

Le meilleur moyen de déterminer si votre nouveau sort (ou don, compétence, etc.) est équilibré consiste à se demander si tout le monde le voudra si vous l'ajoutez à votre monde de campagne. Dans le même temps, demandez-vous si l'intérêt de votre apport n'est pas tellement réduit qu'il ne servira à personne. Enfin, rappelez-vous qu'il est plus facile de créer quelque chose de trop puissant que de pas assez. Sachez vous contrôler !

CORRIGER SES ERREURS

Un objet magique permettant aux personnages de traverser les murs et de se rendre partout où vous ne voudriez pas les voir aller est manifestement une erreur, de même qu'un sort du 4e niveau tuant ses cibles sans jet de sauvegarde ou qu'une race bénéficiant d'un bonus de +4 aux valeurs de Force et de Dextérité.

En général, les erreurs qui s'insinuent dans une campagne sont celles qu'on ne voit pas de prime abord. Un sort du 1er niveau fai-

sant juste apparaître un souffle de vent renversant la cible peut paraître équilibré... jusqu'à ce qu'un joueur s'en serve pour faire tomber les monstres qui se tiennent au bord de la falaise. À l'inverse, vous vous seriez instantanément rendu compte que vous n'auriez pas dû permettre aux aventuriers de découvrir un *sceptre de désintégration* au nombre de charges illimité, ou que vous n'auriez jamais dû accepter que tous les coups critiques infligent automatiquement des dégâts quintuplés.

Quand la situation est déséquilibrée, vous devez la rectifier dans le cadre de la partie ou en dehors, selon la personnalité des joueurs impliqués. Il vaut mieux qu'objets ou pouvoirs trop puissants soient corrigés dans le cadre de la partie, mais pour ce qui est des règles, il est préférable d'y réfléchir à tête reposée. Parfois, vous aurez intérêt à admettre que vous avez commis une erreur et qu'elle doit désormais être corrigée pour que la campagne conserve tout son intérêt. Plus vous vous montrerez raisonnable, plus il y a de chances que vos joueurs soient compréhensifs.

FAIRE JOUER UNE SÉANCE

Une fois que tout est prêt et que tout le monde s'installe autour de la table, c'est à vous de jouer. Voici quelques conseils qui devraient aider votre partie à se dérouler le mieux du monde.

CONNAÎTRE LES JOUEURS

En temps normal (mais ce n'est pas systématique), le MD invite les joueurs qui prennent part au jeu. Dans ce cas, vous devez suffisamment les connaître pour être sûr qu'ils s'entendront et qu'ils apprécieront l'aventure que vous avez à leur proposer.

Le style de jeu prévu est pour beaucoup dans cette considération. Vous devez découvrir le genre de partie préféré des joueurs, et cela peut prendre du temps si vous êtes en présence d'un groupe que vous ne connaissez pas. Ayez conscience que, même si vous dirigez la partie, tout le monde est concerné ; et si les joueurs reviennent, séance après séance, c'est qu'ils espèrent bien s'amuser.

Établir des règles de conduite

Le fait d'établir des règles de conduite aide tout le monde à s'entendre. Ces règles n'ont rien à voir avec le jeu ; elles régissent juste les interactions entre les participants.

Voici quelques points pour lesquels vous devrez un jour ou l'autre trouver une solution. Mieux vaut vous pencher sur la question avant le début de votre campagne. Vous pouvez prendre les décisions seul ou en accord avec les joueurs.

Joueurs absents. Il arrive qu'un joueur ne puisse assister à une séance. Le problème qui se pose alors est de savoir quoi faire de son personnage. Voici quelques solutions :

- Un autre joueur incarne le personnage pour la séance (il joue donc deux PJ différents). Pour vous, c'est la solution de facilité, mais il se peut que le joueur obligé de remplacer son compagnon au pied levé n'apprécie guère la situation, ou que l'autre ne supporte pas qu'il arrive quelque chose à son personnage durant son absence.
- Vous jouez l'aventurier comme s'il s'agissait d'un PNJ. C'est sans doute la meilleure solution, mais ne vous y risquez pas si cela doit nuire à la séance.
- Le personnage ne peut pas être présent pour l'aventure. Cette solution ne fonctionne que dans certains cas de figure, mais elle est de loin la plus satisfaisante pour tout le monde, surtout si le PJ peut réintégrer le groupe lorsque le joueur revient (peut-être l'aventurier avait-il autre chose à faire, à moins qu'il n'ait été brièvement malade).
- Le personnage disparaît purement et simplement pendant toute la séance. Cette solution est sans doute la moins élégante, car elle demande à chacun d'accepter une situation illogique.

Vous devez avoir conscience que tous les joueurs ne pourront pas suivre la campagne jusqu'à sa conclusion ; certains déménageront, d'autres n'auront plus le temps ou l'envie de jouer. Dans le même temps, de nouveaux arrivants se présenteront sans doute. Conservez toujours un groupe dont la taille vous convient. La moyenne tourne autour de quatre joueurs (plus le MD, pour un total de cinq), mais certains fonctionnent avec deux joueurs seulement, et d'autres avec huit ou plus (les groupes aussi nombreux désignent souvent un joueur dont le rôle consiste à assister le MD et à incarner certains PNJ afin que le MD puisse faire face). Vous pouvez également jouer avec un seul joueur, mais c'est là un type de partie radicalement différent (qui est néanmoins recommandé pour certains types de missions, telles que la quête qui permettra à un paladin d'acquérir son destrier).

Renseignez-vous auprès des joueurs afin de savoir combien de temps ils comptent jouer, et demandez-leur d'être présents aussi souvent que possible.

Nouveaux joueurs. Quand un nouveau joueur arrive, son personnage doit être intégré à la partie (voir le Chapitre 5 : les campagnes). Dans le même temps, le nouveau venu doit être accueilli au sein du groupe. Assurez-vous qu'il connaît vos règles de conduite en plus des règles du jeu.

Conventions concernant les jets de dés. Si un dé roule trop et tombe par terre, doit-il être rejoué ou bien le résultat est-il tout de même pris en compte ? Qu'arrive-t-il quand un dé est « cassé » ? Les joueurs doivent-ils effectuer tous leurs jets de dés devant vous, ou bien peuvent-ils les jouer de leur côté ? Il n'existe pas de réponse toute faite à ces questions, mais vous avez intérêt à vous entendre avec vos joueurs avant le début de la partie.

Livres de règles. En cours de jeu, il vaut mieux que les joueurs n'aient accès qu'au *Manuel des Joueurs*. Si vous acceptez l'utilisation d'autres livres de règles, définissez lesquels et dans quelles conditions.

Plaisanteries et discussions hors sujet. Toute séance de jeu est parsemée de plaisanteries et de potins qui n'ont aucun rapport direct avec la partie. À vous de décider où fixer la limite. Ne perdez pas de vue que ce n'est qu'un jeu et que tout le monde est là pour s'amuser, mais veillez également à ce que toute la séance ne soit pas perdue en bavardages.

S'ENTENDRE AVEC LES JOUEURS

Deux joueurs désirent le même objet magique, chacun étant persuadé que son personnage s'en servira plus intelligemment que l'autre, ou le mérite en raison de ce qu'il a accompli. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, c'est à vous de trancher. Pire, il arrive aussi qu'un joueur en veuille à un autre pour une raison n'ayant rien à voir avec le jeu, et que son personnage cherche à se venger en harcelant ou en tuant le PJ de « l'ennemi ». Dans ce cas, ne vous comportez pas en spectateur. Vous devez intervenir pour empêcher ce genre de situation. En tant que MD, vous êtes certes l'arbitre de la partie, mais aussi le maître de cérémonie. Discutez avec les joueurs concernés, séparément ou non, et essayez de résoudre le conflit au mieux. Faites-leur comprendre aussi gentiment que possible que vous ne tolérerez pas qu'ils gâchent le plaisir des autres, ni que leurs personnages se comportent ainsi pour des raisons qui n'ont rien à voir avec le jeu.

Si un joueur s'emporte contre une de vos décisions, restez ferme et expliquez-lui calmement que vous faites de votre mieux pour être impartial et que sa réaction risque d'abord et avant tout de nuire au plaisir des autres. Prenez-le à part et écoutez ses doléances, mais souvenez-vous que vous êtes seul juge en fin de compte, et qu'en acceptant de prendre part à votre campagne, il a également accepté ce fait (voir Les aléas de la vie d'aventurier, page 18).

Il arrive qu'un joueur particulièrement désagréable mette une mauvaise ambiance autour de la table et que les actions de son personnage provoquent la mort d'autres PJ, quand ce n'est pas lui qui interrompt la partie par d'incessantes discussions ou qui arrive avec une ou deux heures de retard. Au bout du compte, vous aurez sans doute intérêt à vous débarrasser de lui. Ne l'invitez plus. Ne jouez pas à D&D avec des gens que vous n'appréciez pas par ailleurs.

Décidez du nombre de joueurs idéal et tenez-vous à votre choix. Si quelqu'un s'en va en cours de campagne, essayez de compenser son

départ par un nouveau joueur. Si un autre souhaite intégrer votre groupe, refusez si vous n'êtes pas sûr de pouvoir faire jouer un groupe agrandi. Au cas où vous vous retrouveriez avec un nombre de joueurs beaucoup trop important, faites deux groupes qui joueront à des moments différents. À l'inverse, s'ils sont trop peu nombreux, essayez de trouver quelqu'un d'autre ou autorisez les joueurs à incarner plusieurs personnages (il est préférable qu'un groupe comprenne au moins quatre aventuriers). En règle générale, un total de quatre à six joueurs est idéal, mais c'est à vous de voir ce que vous préférez. N'oubliez pas que, plus il y a de joueurs autour de la table, plus la gestion de la partie vous demandera d'efforts et moins vous aurez de temps à accorder à chacun.

Si un joueur domine particulièrement la partie et monopolise votre attention, les autres en éprouveront bien vite du ressentiment. Faites en sorte que chacun puisse jouer et effectuer ses propres choix (certains joueurs ont en effet tendance à imposer leurs décisions aux autres). Si un joueur fait tout pour dicter ses choix à l'ensemble du groupe, prenez-le à part et expliquez-lui que son comportement gâche le plaisir des autres.

DÉCOURAGER LA LOGIQUE DE JEU

«Je suis sûr qu'il y a un levier permettant de désactiver le piège de l'autre côté de la trappe, affirme un joueur, car le MD ne concevrait jamais un piège qu'il est impossible de désamorcer.» Voici un excellent exemple de logique de jeu. Les joueurs y font appel chaque fois qu'ils basent les actions de leurs personnages sur le fait qu'ils savent que ces derniers évoluent dans le cadre d'un jeu. Un tel comportement doit être découragé, car il ne peut que nuire à l'ambiance, et au jeu de manière générale.

Surprenez vos joueurs s'ils ont un peu trop tendance à recourir à ce genre de raisonnement. Il peut par exemple y avoir un levier de l'autre côté de la trappe, mais il sera rouillé et inutile. Faites en sorte que vos joueurs ne puissent jamais savoir ce que vous avez prévu. Faites-leur bien comprendre qu'ils doivent réfléchir dans le cadre du jeu, et non en partant du principe qu'il s'agit d'un jeu, justement. Dans votre campagne, celui qui a conçu la trappe avait ses raisons. Décidez lesquelles et les joueurs devront faire de même.

Encouragez les joueurs à faire preuve de logique, mais uniquement dans le cadre du jeu. Par exemple, le joueur de l'exemple aurait pu dire: «Je suis sûr qu'il y a un levier permettant de désactiver le piège de l'autre côté de la trappe, car les gnomes qui l'ont conçu ont forcément prévu le moyen de le désamorcer.» Dans ce cas, le joueur montre qu'il est capable de réfléchir et de respecter votre univers de campagne.

CONNAÎTRE LES PJ

L'avantage que vous avez sur les auteurs qui écrivent les scénarios vendus dans le commerce, c'est que vous connaissez vos joueurs. Vous savez ce qu'ils aiment, la façon dont ils réagissent et la manière dont votre campagne a progressé jusque-là. C'est pour cette raison que, même si vous faites jouer une aventure du commerce, vous avez tout intérêt à la modifier afin de l'intégrer à votre campagne.

Un MD digne de ce nom connaît toujours les informations suivantes concernant les personnages qu'il fait jouer:

Leurs caractéristiques de base. Cela comprend leur race, leur classe, leur niveau, leurs points de vie, leurs bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, leurs sorts et leurs pouvoirs spéciaux. D'un seul coup d'œil, vous devez pouvoir décider si un monstre donné fera un adversaire équilibré pour les aventuriers. Comparez par exemple la CA de la créature et les bonus à l'attaque des guerriers du groupe. Ceux-ci ont-ils une bonne chance de toucher le monstre? Si les jets de dé qu'ils doivent obtenir sont supérieurs à la moyenne, le combat sera sans doute difficile. Et s'ils ne peuvent espérer toucher que sur un 20 naturel, c'est que le monstre est beaucoup trop fort pour eux.

Examinez le bonus à l'attaque de la créature et les dégâts qu'elle inflige, puis comparez ces informations à la CA et aux points de vie des aventuriers. Le monstre a-t-il de bonnes chances de toucher les personnages? Leur occasionnera-t-il d'importants dégâts? Peut-il les tuer d'un seul coup? S'il a plus d'une chance sur deux de les toucher et si la moyenne des dégâts qu'il inflige égale ou dépasse les points de vie des PJ, partez du principe que oui. Enfin, si vous regardez le DD qui accompagne les attaques spéciales de la créature, les personnages ont-ils des chances d'y résister?

Telles sont les questions que vous devez vous poser pour déterminer si les monstres et PNJ que vous avez choisis sont adaptés à votre groupe. Le facteur de puissance de chaque créature vous aidera à faire votre sélection, mais personne ne connaît votre groupe aussi bien que vous (voir le Chapitre 7: les récompenses, pour ce qui est du facteur de puissance).

Prenez des notes lorsque les points de vie, la CA ou les sorts des aventuriers évoluent. Vous pouvez par exemple demander aux joueurs de vous donner une copie de leur feuille de personnage chaque fois qu'elle change. Cela vous aide à équilibrer vos aventures et à suivre l'affaiblissement des PJ (en termes de points de vie perdus et de sorts utilisés) en cours de jeu. C'est également très pratique si un joueur est absent. Dans ce cas, vous avez déjà sa feuille de personnage, que vous pouvez tendre à un autre joueur ou utiliser pour le jouer vous-même.

Ce que les joueurs aiment ou non. Certains groupes détestent les intrigues et les évitent autant que possible, préférant explorer sans

AIDES DE JEU

Les aides de jeu suivantes peuvent faciliter la gestion de la partie, mais tous les MD ne les apprécient pas.

L'écran de jeu. Cet écran cartonné se place debout sur la table, entre les joueurs et vous. Il affiche des tables et des règles résumées afin que vous n'ayez pas à les chercher dans le *Manuel des Joueurs* ou le *Guide du Maître*. Vous pouvez également y agrafer des notes, que vous serez ainsi le seul à voir. L'inconvénient, c'est que l'écran crée un mur entre les joueurs et vous, ce que certains n'apprécient guère. Vous pouvez également garder votre écran à plat pour pouvoir consulter ses informations, et cacher vos notes en dessous.

L'ordinateur. Rien ne vous empêche d'avoir un ordinateur à côté de vous quand vous jouez, bien au contraire. Vous pouvez prendre vos notes sous forme de fichier informatique, ce qui permet d'y accéder à tout moment. Certains logiciels vous aident à gérer vos monstres, PNJ et autres trésors. D'autres génèrent des rencontres aléatoires, voire des jets de dés. Tous les joueurs n'aiment pas l'ordinateur, qui a tendance à accaparer l'attention du MD. Si vous passez plus de temps à regarder votre écran que les joueurs, sans doute vaut-il mieux cesser d'utiliser votre ordinateur autrement qu'entre les séances de jeu.

Les figurines. Des figurines en plomb ou en plastique peuvent servir à représenter les personnages, les monstres et le décor. Vous pouvez les utiliser sur du papier quadrillé afin de représenter les distances (pensez à vous procurer une planche en vinyle et un marqueur pour pouvoir effacer vos dessins). Même sans quadrillage, les figurines permettent de visualiser la disposition des personnages et leur ordre de marche (partez du principe que 5 centimètres correspondent à 3 mètres). Parfois, l'endroit où l'on se trouve en cours de combat peut faire la différence entre la vie et la mort, et les figurines évitent les divergences d'interprétation. De plus, peindre les figurines constitue un passe-temps passionnant. Avec un peu de persévérance, vos joueurs devraient trouver des figurines correspondant à leurs personnages. Il ne leur restera plus alors qu'à les peindre à leur gré.

Les jetons. Si les figurines ne vous intéressent guère, mais si vous pensez qu'il est souhaitable de représenter la position de tous les protagonistes d'un combat, vous pouvez le faire à l'aide de jetons, pièces d'échecs, pièces de monnaie et autres bouts de papier.

perdre une seconde le donjon qui leur est proposé. D'autres refusent les combats trop dangereux et se replient systématiquement face à des adversaires redoutables. D'autres encore adorent les aventures qui les opposent aux flagelleurs mentaux et autres créatures psioniques. Une fois que vous savez ce que vos joueurs apprécient et ce qu'ils exècrent, vous êtes le mieux placé pour leur proposer des aventures correspondant à leur attente.

Prenons par exemple le cas d'un MD ayant découvert que les aventuriers de son groupe sont particulièrement attirés par les richesses. Il sait que, s'il veut les entraîner dans l'aventure qu'il a conçue (ou achetée), il doit y glisser un trésor et faire en sorte que les personnages apprennent son existence. Un autre groupe pourrait juste rechercher les exploits héroïques, sans accorder la moindre importance à l'argent ; qu'il apprenne que le duché est menacé par un magicien capable d'invoquer les tempêtes et il se mettra aussitôt sur le pied de guerre.

Rien n'est plus frustrant pour un MD que d'inventer une aventure et de voir les joueurs s'en désintéresser parce que les motivations proposées ne leur correspondent pas. Personne n'apprécie de voir ses aventures ignorées de la sorte. Apprenez à connaître les goûts de vos joueurs et cette mésaventure vous sera épargnée.

La façon dont la campagne évolue. Cet aspect du problème est celui qui devrait vous poser le moins de difficultés. Comme c'est vous qui déterminez la progression de la campagne, vous notez forcément ce qui se passe. Il est important de toujours savoir ce que les personnages comptent faire à plus ou moins longue échéance. S'ils ont l'intention de quitter la région et de s'enfoncer dans les montagnes pour retrouver un de leurs mentors, vous devez garder cette donnée à l'esprit pour préparer la séance suivante en conséquence.

Gardez une trace écrite de tout ce qui se passe dans l'univers de campagne. Une chronologie détaillée vous permettra de noter les événements les uns par rapport aux autres (elle sera particulièrement utile si vous décidez de proposer à vos aventuriers un adversaire récurrent). Couchez toujours sur le papier le nom des PNJ (surtout ceux que vous devez inventer sur l'instant) afin que celui du roi ne change pas d'une séance à l'autre. Enfin, vous devez bien évidemment vous souvenir des exploits des PJ, des régions où ils sont allés, des ennemis qu'ils se sont faits, et ainsi de suite.

CONNAÎTRE L'AVENTURE ET TOUT CE QUI S'Y RATTACHE

C'est vous qui faites jouer l'aventure, ce qui signifie que vous devez connaître tout ce qui s'y rapporte. Peut-être pas tout, mais suffisamment pour que la partie se déroule sans anicroche. Si vous savez que les personnages ont l'intention de s'engager dans les montagnes, il est utile que vous ayez pris le temps, avant le début de la séance, de voir en quoi le relief risque de les ralentir, quelles sont les conditions climatiques en altitude (consultez éventuellement une encyclopédie) et autres considérations en rapport avec la région traversée (matériel d'escalade, rencontres en montagne, etc.). Si vous avez déjà pratiqué l'alpinisme, c'est parfait, car rien ne vaut la description de quelqu'un qui sait vraiment de quoi il parle.

Mais surtout, il faut préparer l'aventure avant le début de la séance, du moins dans les limites du raisonnable. Vous devez savoir ce qui va se produire (et à quel moment), tracer les cartes correspondantes, décider de ce que les aventuriers rencontreront s'ils se rendent dans telle ou telle zone, déterminer la manière dont les PNJ réagiront et la tournure que prendra leur rencontre (conversation, affrontement, etc.).

Lorsque vous utilisez une aventure vendue dans le commerce, la phase de préparation revient généralement à lire le produit avec attention et à prendre des notes là où cela vous semble nécessaire. Les points suivants peuvent être particulièrement intéressants :

- La page où vous trouverez la règle précise s'appliquant à chaque rencontre.
- Les modifications nécessaires pour que l'aventure s'intègre à votre campagne.
- Les changements que vous souhaitez apporter parce qu'ils correspondent mieux à vos attentes et à celles de vos joueurs.
- Les actions que les PNJ doivent accomplir en cas de rencontre planifiée (embuscade, confession de brigand agonisant, sorts à lancer et dans quel ordre, etc.).
- Les notes permettant de vous rappeler certains détails (par exemple, la fréquence des jets de rencontre aléatoire ou les conséquences probables de telle ou telle action).

Si vous créez vous-même votre aventure, le temps de préparation sera forcément beaucoup plus important. Dans ce cas, vous voudrez peut-être accorder un soin tout particulier aux points suivants :

- Des cartes de la région et des plans à plus petite échelle des endroits où des combats risquent de se produire. Ils peuvent être aussi détaillés que vous le souhaitez.
- Une légende s'appliquant à vos plans et décrivant ce que l'on peut trouver dans le secteur représenté (ennemis, alliés, trésors, pièges, ainsi qu'une description éventuelle de ce que les PJ voient ou entendent en tel ou tel endroit).
- Les caractéristiques des PNJ, ainsi que leurs réactions dans différents cas de figure.
- Des marque-pages dans les livres de règles (ou des notes indiquant à quel endroit se référer) pour retrouver rapidement les règles qui ont de bonnes chances de servir.
- Des notes concernant l'histoire dans son ensemble ou le scénario, s'il est particulièrement complexe.
- Les caractéristiques détaillées des monstres que vous avez inventés, le cas échéant.

Cette phase de préparation peut exiger énormément de travail, mais toutes les aventures ne nécessitent pas forcément des tonnes de notes. Tout dépend de votre personnalité et de l'histoire que vous faites jouer. Certains MD préfèrent en effet improviser à partir de quelques notes sommaires, et d'autres ne disposent pas toujours du temps de préparation qu'ils jugent nécessaire. Ce sera à vous de trouver le style qui vous convient le mieux.

CONNAÎTRE LES RÈGLES

Si vous savez que vous aurez besoin d'appliquer les règles du combat aérien quand les personnages seront attaqués par des gargouilles alors qu'ils traversent les cieux montés sur des griffons, consultez-les à l'avance. Lorsque des règles qui servent rarement doivent brusquement être utilisées, le fait de se plonger dans l'ouvrage correspondant ralentit fortement la partie, ce qui est toujours préjudiciable. C'est pour cette raison qu'il vaut mieux vous rafraîchir la mémoire avant le début de la séance.

Quand un joueur vous pose une question concernant les règles, faites de votre mieux pour lui répondre. C'est parce que le MD est censé connaître les règles qu'on l'appelle parfois l'arbitre.

Mais même si vous connaissez les règles sur le bout des doigts, il se peut qu'un joueur se rappelle d'un point de détail que vous aviez oublié. La plupart du temps, les joueurs ne vous en voudront pas s'ils connaissent mieux certaines règles que vous. Si quelqu'un vous corrige ou ajoute une précision qui vous avait échappé, remerciez-le. Quand les joueurs coopèrent dans l'intérêt de la partie, tout le monde y gagne.

PLANTER LE DÉCOR

Nous l'avons déjà dit, mais il est bon de le répéter : une fois que la partie commence, c'est à vous de jouer. Les joueurs calqueront leur comportement sur le vôtre. Si vous faites preuve de sérieux, ils vous imiteront. Par contre, si vous multipliez les plaisanteries, attendez-vous à ce qu'ils fassent de même. La partie sera donc telle que vous la souhaitez.

Rappel des épisodes précédents

« À la fin de la dernière séance, vous veniez de découvrir l'entrée de l'antre d'un basilic et d'apprendre qu'une tribu de gobelins le vénérant

comme un dieu résidait à proximité. Cela fait presque cinq jours que vous êtes entrés dans la forêt de Thangrat. Mialyë la magicienne a reçu une terrible blessure en combattant les éclaireurs gobelins. Krusk voulait attaquer le camp des gobelins et leur régler leur compte à tous, mais vous avez réussi à le convaincre de commencer par chercher un endroit défendable où vous installer. Pendant ce temps, les gobelins se préparent au combat, s'il faut en croire les bruits que vous avez entendus en cours de journée. Et maintenant, alors que le soleil se couche derrière les lointaines montagnes, on dirait que le basilic s'apprête à sortir de son antre. Que faites-vous ? »

En cours de campagne, le fait de récapituler le déroulement de la ou des séances précédentes aide tout le monde à se mettre dans l'ambiance et à se rappeler ce qui s'est passé jusque-là. N'oubliez pas que si l'action se poursuit sans interruption pour les personnages, plusieurs jours se sont vraisemblablement écoulés depuis votre dernière séance de jeu, et certains participants peuvent avoir oublié un ou deux détails cruciaux.

Cela signifie bien évidemment que vous devez noter ce qui se passe afin de ne pas l'oublier non plus. À la fin de chaque séance, nous vous recommandons de griffonner quelques phrases indiquant où en sont les aventuriers. Néanmoins, vous vous apercevrez sans doute très vite qu'en tant que MD, vous avez tendance à beaucoup plus réfléchir à la partie en cours que les joueurs, ce qui signifie que vous aurez un meilleur souvenir qu'eux de la séance précédente. Vous en arriverez vite au point où vous ne risquerez plus d'oublier ce qui s'est produit, d'autant que vous continuerez de développer votre aventure en fonction de ce qui s'est passé avant.

Les descriptions

Souvenez-vous que vos descriptions doivent être fidèles pour que les joueurs visualisent bien la situation dans laquelle se trouvent leurs personnages (voir page 10). Mais l'ambiance et les sensations sont importantes, elles aussi. Si les joueurs vous posent des questions, répondez en leur disant ce que pensent ou ressentent leurs PJ. Et si ces derniers n'ont pas la réponse, demandez aux joueurs ce qu'ils comptent faire pour l'obtenir.

Quand un personnage est seul à voir (ou entendre, ressentir, etc.) quelque chose, prenez le joueur à part et décrivez-lui ce qui se passe. Si l'aventurier est parti en éclaireur, il devra revenir au groupe avant de prévenir ses compagnons, lesquels devront alors se contenter d'une description rapportée. De temps en temps, vous pouvez bien évidemment révéler à tous ce qui arrive à un personnage. Les détails tels que le goût d'une potion magique ou ce que le PJ trouve sous un lit sont vraisemblablement assez anodins pour être divulgués à tous.

Mais ce qui est anodin ne doit pas être oublié ou passé sous silence, justement. Ne décrivez pas que ce qui a de l'importance, sans quoi les joueurs se concentreront exclusivement sur votre description. Parsemez celle-ci de petits détails qui ajouteront à l'ambiance et forceront vos joueurs à réfléchir.

N'incitez surtout pas les joueurs à faire quoi que ce soit. Par exemple, n'allez pas leur demander : « Est-ce que vous regardez dans l'alcôve ? » Tout au plus, demandez-leur où ils regardent. Ne leur mâchez pas le travail.

Voir le Chapitre 3 : la partie, pour plus de précisions sur la façon de décrire.



Un groupe préparant consciencieusement la prochaine aventure

Illus. de K. Walker

Les plans

Si l'un des joueurs trace le plan du lieu que les aventuriers sont en train d'explorer (ce qui est fortement conseillé), facilitez-lui la tâche. Donnez-lui tous les détails qu'il demande, y compris les dimensions des salles. N'hésitez pas à vous répéter s'il le faut, voire à lui faire un rapide croquis d'un lieu posant problème.

Il y a bien évidemment des exceptions à cette règle. Si les personnages se retrouvent perdus au beau milieu d'un labyrinthe, l'intérêt de l'aventure est justement qu'ils doivent retrouver leur chemin par leurs propres moyens. Dans ce cas, n'aidez pas le cartographe. Si le plan du labyrinthe est complètement erroné, les aventuriers n'auront qu'à revenir sur leurs pas et recommencer.

DONNER LE RYTHME

Le rythme donné à la partie détermine le temps que vous accordez à chaque activité ou action tentée par les personnages. Certains joueurs aiment que la partie aille vite, tandis que d'autres préfèrent un rythme plus lent. Les plus âpres au gain ramassent jusqu'à la moindre pièce de cuivre, les autres comprenant bien vite que cela n'en vaut pas la peine. Enfin, certains adorent jouer toutes les rencontres, alors que les autres veulent aller à l'essentiel sans perdre de temps.

Faites de votre mieux pour répondre aux attentes de vos joueurs et, en cas de doute, maintenez un rythme suffisamment élevé. Il n'est pas nécessaire de jouer les périodes de repos, le ravitaillement ou les tâches quotidiennes. Il arrive qu'une telle attention aux détails aide à étoffer un personnage, mais dans la plupart des cas, elle ne s'impose pas.

Si possible, essayez de décider à l'avance combien durera la séance de jeu. De cette manière, chacun pourra planifier sa journée ou sa soirée en conséquence et vous pourrez vous arranger pour arrêter la séance au bon moment (voir Interrompre la partie, page 18). Trois à quatre heures constitue une durée idéale en soirée, même si certains joueurs aiment se réunir plus longuement, surtout le week-end. Si vous êtes habitué aux parties plus courtes, faites-vous plaisir et jouez de temps en temps une séance plus longue ; vous verrez que cela ne manque pas d'intérêt non plus.



Être MD requiert de solides fondations et une bonne préparation, comme le fait de bâtir un château.

Les règles

Autant que possible, évitez de consulter les livres de règles en cours de partie. Ils sont certes là pour vous aider, mais s'y référer trop souvent risque de ralentir fortement le rythme de jeu. Compulsez-les si nécessaire (et utilisez un marque-page pour noter à quel endroit se trouve la règle qui vous intéresse), mais faites confiance à votre mémoire. Peut-être commettrez-vous quelques petites erreurs, mais au moins, la partie ne sera pas brusquement stoppée.

Les questions

N'ayez pas peur de vous arrêter et de poser les questions qui vous paraissent importantes. Si vos joueurs ont l'air de s'ennuyer, demandez-leur s'ils préféreraient que vous accélériez l'allure ou que vous passiez directement à la rencontre suivante. Chaque fois que vous ne savez pas ce qu'ils pensent, posez-leur la question.

Et assurez-vous de bien connaître leurs objectifs à court et long termes, puisque ce sont eux qui vous permettront de préparer vos futures séances de jeu. N'oubliez pas que certains joueurs n'aiment pas faire part des buts ultimes de leur aventurier devant tout le monde, et qu'il vaut mieux les leur demander en dehors de la séance, ou du moins à l'écart de la table de jeu.

Les pauses

Lorsque vous terminez un long combat ou une scène particulièrement éprouvante, pensez à faire une pause. Si la séance se prolonge, arrêtez de jouer pour vous sustenter et pour vous détendre un peu. Cela vous permet de sortir quelques instants du jeu ou, au contraire, de commencer à préparer la rencontre suivante.

GÉRER L'ACTION

Les joueurs n'ont que vous pour leur dire ce qui se passe dans le vaste monde et ce qu'il advient quand leurs personnages tentent une action. Vous devez bien évidemment être en mesure de répondre à toutes leurs questions.

Les actions des PJ

Quand un joueur vous dit ce que fait son aventurier, donnez-lui le résultat de l'action aussi rapidement que possible. De temps en temps, vous pouvez le faire patienter pour faire monter la tension, mais c'est là une exception à la règle. Si le personnage tente quelque chose qui n'est pas expliqué dans les règles, faites de votre mieux pour extrapoler et gérer cette situation inhabituelle (voir Prendre les décisions, page 9).

Encouragez les joueurs à annoncer rapidement ce que font leurs PJ afin de ne pas ralentir le rythme. Si nécessaire, imposez une limite de temps à chacun (par exemple, 30 secondes).

S'il est une chose que vous ne devez jamais perdre de vue, c'est que chaque joueur dirige son personnage. Ne forcez pas ce dernier à se comporter d'une manière qui ne correspond pas aux souhaits du joueur (sauf si le PJ est charmé, par exemple). Ne dites jamais au joueur ce que pense son personnage, même si un PNJ ayant un Charisme particulièrement élevé cherche à l'influencer ; laissez le joueur se faire lui-même son opinion (tout au plus, un jet de Charisme réussi du PNJ ci-dessus pourra-t-il faire échouer une tentative de Psychologie de la part de l'aventurier). Quand vous jouez un PNJ, vous être libre de l'affubler de tous les travers que vous voulez, mais ne vous substituez jamais aux joueurs en prenant le contrôle des PJ.

Les actions des PNJ

En temps normal, les PNJ obéissent aux mêmes règles que les PJ. De temps en temps, vous pouvez modifier les règles dans un sens ou dans l'autre (voir page suivante), mais dans la grande majorité des cas, le sort des PNJ devrait être déterminé par les dés, comme celui des PJ.

Ne perdez pas de temps pour décider ce que font les PNJ quand arrive leur tour de jeu. Préparez leurs actions afin de ne pas être pris au dépourvu (c'est plus facile pour vous que pour les joueurs, car vous savez à l'avance ce qui va se produire). Notez la tactique appliquée par chaque PNJ en regard de ses caractéristiques.

Mais les PNJ restent des individus comme les autres. Même s'ils sont moins importants que les aventuriers, vous ne devez pas donner cette impression aux joueurs. Les gens qui peuplent votre monde imaginaire doivent se comporter de manière réaliste pour que le jeu prenne tout son intérêt.

DÉTERMINER LE RÉSULTAT DES ACTIONS

Vous êtes seul juge de ce qui se passe durant le cours de la partie.

Les jets de dés

Certains jets de dés doivent être effectués en secret afin de ne pas révéler trop de choses aux joueurs. Prenons par exemple le cas d'un personnage cherchant des pièges : si le joueur jette lui-même le dé et obtient un résultat très élevé, et que vous lui annonciez que son personnage ne trouve rien, il en déduit avec certitude qu'il n'y a pas de piège à proximité ; tandis que si vous effectuez le jet derrière votre écran, le doute subsiste. Le jeu est bien plus intéressant quand les joueurs ne savent pas avec certitude si leurs personnages ont réussi à se servir de leurs compétences.

Dans tous les cas de figure où les joueurs ne doivent pas connaître le résultat du jet de dé, jouez-le en secret. Certes, cette pratique peut frustrer les joueurs en les empêchant de jeter les dés, mais elle a l'avantage de vous permettre de contrôler ce que les joueurs doivent ou ne doivent pas savoir.

Nous vous la recommandons pour les jets de compétence suivants :

Bluff
Déplacement silencieux
Détection
Diplomatie
Discrétion
Fouille
Maîtrise des cordes
Perception auditive

Appliquez cette règle au cas par cas. Laissez les joueurs effectuer le plus de jets de dés possible, mais chargez-vous-en si cela vous permet d'instiller un élément de doute bienvenu.

DD, CA et jets de sauvegarde

Ne dites jamais au joueur le total qu'il doit atteindre pour réussir son jet, ni les modificateurs qui s'appliquent au résultat du dé. Si les joueurs vous demandent pourquoi, dites-leur que cela fait partie de vos attributions. Ils jettent le dé et vous leur dites si le résultat est un succès ou un échec.

Cela permet aux joueurs de se concentrer sur les actions de leur personnage plutôt que sur les chiffres… et au MD de « tricher » quand vous le jugez nécessaire (voir ci-dessous).

Quand le MD « triche »

Il arrive parfois qu'une série de jets de dés calamiteux soit synonyme de catastrophe. Tout allait bien, jusqu'à cette période de malchance au cours de laquelle les joueurs ont tout raté. En un round, la moitié des aventuriers sont morts ou hors de combat et le groupe décimé n'a plus la moindre chance de l'emporter. Si tout le monde meurt, la campagne peut très bien s'arrêter là, ce qui n'est souhaitable pour personne. Mais que faire dans ce cas ? Appliquer les règles à la lettre et laisser les personnages se faire massacrer, ou « tricher » afin qu'ils survivent par miracle ? Cette question pose en réalité deux problèmes distincts.

Le MD peut-il être accusé de tricherie ? La réponse est non, car c'est lui qui détermine les règles. Autrement dit, vous pouvez prendre toutes les décisions que vous voulez pour que le jeu continue et que tout le monde s'amuse. Personne n'apprécie de voir un PJ de haut niveau mourir d'une hémorragie interne après avoir été renversé par une charrette. Partez du principe que les aventuriers ne peuvent jamais

NOTES RAPIDES

Voici quelques notes que nous vous recommandons de prendre en cours de séance :

Tableau de combat. Au début du combat, tracez un rapide tableau similaire à celui-ci :

	1	2	3
Arnon	x		Fin de *bénédiction*
Barg	x		
Orques	x		
Squelettes			

Les noms de la colonne de gauche sont ceux des personnages et des monstres, par ordre d'initiative (Arnon joue le premier, puis Barg, etc.), les chiffres représentant les rounds. Laissez suffisamment d'espace entre les noms pour pouvoir en ajouter ou les déplacer si leur score d'initiative change en cours de combat. Mettez une croix dans la colonne correspondant au round en cours chaque fois qu'un combattant finit son tour de jeu. Dans notre exemple, Arnon, Barg et les orques ont agi lors du premier round, mais pas les squelettes. Ce tableau permet également de ne pas oublier la durée des sorts (*bénédiction*, lancé par Arnon, prendra fin au 3e round).

Antisèche. On appelle « antisèche » une feuille sur laquelle on note à l'avance de petits détails pouvant servir par la suite. Quelques exemples :

- Une liste de vingt noms, choisis au hasard. Parfois, vous devez inventer des noms lorsque les personnages s'intéressent plus que prévu à des PNJ que vous jugiez mineurs. Les joueurs accorderont davantage d'importance à Shalako, capitaine de la garde, qu'à un vulgaire officier anonyme. Cette liste évite d'être pris au dépourvu et vous permet de rendre PNJ, villages et autres cours d'eau plus réels aux yeux des joueurs.
- Un diagramme plus ou moins aléatoire composé de cercles reliés par des traits. Si les personnages sont poursuivis en pleine forêt, vous pouvez vous servir de votre aide de jeu improvisée pour gérer la poursuite. Votre feuille peut également faire office de plan des égouts, d'un réseau de cavernes, des rues d'une ville, ou encore de l'organigramme d'une organisation.
- Quelques sorts, monstres et objets magiques que vous n'avez pas utilisés depuis quelque temps, des fois que vous ayez besoin d'une idée au pied levé.

Feuille de note. Commencez votre séance avec une feuille de papier vierge sur laquelle vous notez la date et les informations en termes de jeu (mois, année, etc.). Ajoutez-y le nom des personnages afin de pouvoir appeler chaque joueur par le nom de son PJ. Continuez de prendre des notes au fur et à mesure que la partie progresse : les points de vie des personnages, ceux qui sont empoisonnés ou qui tombent malades, et ainsi de suite. À la fin de la séance, vous serez en possession d'un récapitulatif rapide qui vous permettra de ne rien oublier d'important. Rangez-le avec celui des séances précédentes.

Si vous utilisez du papier à petits carreaux, vous pouvez également noter le temps qui passe : barrez un carreau en diagonale pour représenter une demi-heure, et achevez la croix au bout d'une heure complète.

mourir « bêtement », et ce quel que soit le résultat des dés (sauf s'ils se comportent vraiment stupidement !).

Mais vous pouvez également penser que vous devez absolument obéir aux mêmes règles que les aventuriers. Parfois, ceux-ci ont de la chance et éliminent rapidement un PNJ que vous espériez garder longtemps. Dans ce cas, pourquoi la malchance ne pourrait-elle pas frapper les aventuriers, elle aussi ? C'est un point de vue qui se défend tout à fait, et l'on pourrait même dire que c'est la méthode à appliquer par défaut.

Si vous décidez d'interpréter les règles à votre convenance ou de fermer les yeux sur certains résultats des dés, il est vital que les joueurs n'en aient pas conscience. Même si vous jugez qu'il vous faut absolument « tricher » pour que la campagne continue, gardez votre décision pour vous. Les joueurs doivent toujours penser que leurs personnages sont en danger. S'ils se disent, consciemment ou non, que rien ne peut arriver à leurs PJ, ils risquent de se comporter différemment. D'autant que la victoire perd une grande partie de son intérêt sans véritable danger. Et si jamais un des personnages se retrouve vraiment en péril, son joueur attendra sans doute que vous le sauviez, comme vous l'avez fait pour les autres.

Les aléas de la vie d'aventurier

Les personnages subissent des revers, perdent des objets magiques, voient leurs valeurs de caractéristiques s'affaiblir, perdent des niveaux et meurent (parfois à répétition). Ce genre de mésaventures fait partie intégrante du jeu, au même titre que les succès et le fait de s'enrichir. Mais tous les joueurs n'acceptent pas que les choses aillent mal pour leur personnage.

Dans ce cas, rappelez-leur que la vie d'aventurier n'est pas exempte de dangers et qu'un revers peut, avec le temps, se transformer en succès ou, du moins, en opportunité. Si un personnage meurt, encouragez subtilement les autres joueurs à le ramener à la vie. Si ce n'est pas envisageable, incitez le joueur concerné à essayer un autre type d'aventurier. Et qui sait si un barde n'est pas en train d'écrire une ballade sur son ancien héros alors que le nouveau vient prendre sa place au sein du groupe ? Le jeu continue.

Même si cela est extrêmement rare, il se peut que le groupe entier se fasse éliminer. Ne laissez pas un tel désastre mettre un terme à votre campagne. Des PNJ peuvent retrouver les corps des personnages et les ramener à la vie, éventuellement en leur demandant de s'acquitter de leur dette en remplissant une ou plusieurs missions pour eux. Les joueurs peuvent également former un groupe temporaire pour aller récupérer la dépouille des héros déchus, ne serait-ce que pour les inhumer avec les honneurs. Et puis, tout le monde peut créer un nouveau personnage, ce qui vous permet de vous intéresser à d'autres aspects de la campagne que vous n'aviez pas encore abordés.

INTERROMPRE LA PARTIE

Évitez de finir une séance au beau milieu d'une rencontre, car il est alors presque impossible de noter des détails vitaux tels que l'ordre d'initiative ou la durée restante des sorts. La seule exception à cette règle est celle où la séance s'achève en plein suspense, c'est-à-dire, le plus souvent, sur un événement d'importance capitale ou une surprise que vous faites aux joueurs alors qu'ils pensaient que leurs personnages contrôlaient la situation. Cette pratique a le mérite de leur faire attendre avec impatience la prochaine séance de jeu.

Au cas où l'un des joueurs était absent et où son personnage n'avait pas pris part à la séance, assurez-vous qu'il peut réintégrer le groupe rapidement lors de la séance suivante. La fin à suspense évoquée ci-dessus peut remplir ce rôle à la perfection, par exemple si le PJ manquant débarque en sauveur pour aider ses compagnons malmenés.

Une fois la séance terminée, accordez quelques minutes de discussion aux joueurs. Écoutez attentivement leurs réactions et notez mentalement ce qui leur a plu ou déplu. Félicitez-les pour leurs bonnes idées, à condition que cela ne trahisse pas la suite de l'aventure. Veillez à ce que chaque séance s'achève sur une note positive.

Au choix, vous pouvez répartir les points d'expérience après chaque séance ou attendre la fin de l'aventure. À vous de voir. Généralement, la fin de la séance est le moment idéal. De cette manière, les joueurs dont le personnage gagne un niveau ont le temps de bien réfléchir aux sorts, compétences et autres qui les intéressent.

LISTE DE CHOSES À FAIRE DURANT UNE SÉANCE DE JEU

1. Installez-vous. Même si la partie ne se déroule pas chez vous, vérifiez que tout vous convient. Vous devez avoir la place de poser vos notes et livres de règles. Assurez-vous que tout le monde vous voit et vous entend.
2. Vérifiez que chaque joueur se rappelle bien de son personnage et de la situation en cours.
3. Trouvez un volontaire pour tracer les plans et/ou prendre des notes.
4. Déterminez l'ordre de marche (la plupart du temps, il ne varie pas au cours de l'aventure). Cette information peut être couchée sur le papier ou représentée à l'aide de figurines ou de pions.
5. Décrivez la première scène.
6. Demandez aux joueurs ce que font leurs personnages.
7. Faites jouer les rencontres et événements l'un après l'autre, en vous accordant quelques pauses au besoin.
8. Concluez la séance de façon satisfaisante, soit à la fin d'une rencontre, soit en privilégiant le suspense.
9. Une fois la séance finie, écoutez les réactions des joueurs.
10. Demandez-leur ce qu'ils comptent faire la prochaine fois.
11. Répartissez les points d'expérience. Si vous préférez, vous pouvez le faire au début de la séance suivante, ou une fois toutes les deux ou trois séances (voir le Chapitre 7 : les récompenses).





Illus. d'A. Swekel

Les personnages dépendent des joueurs, et non du MD. Cela dit, vous pouvez avoir une grande influence sur les PJ en définissant les options auxquelles les joueurs ont droit. Si vous voulez les autoriser à jouer des minotaures, rien ne vous en empêche. Le but des pages suivantes est de vous aider à gérer de telles options.

DÉTERMINATION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Le *Manuel des Joueurs* détaille la méthode la plus fréquemment utilisée pour définir les caractéristiques des personnages (on lance 4d6 à six reprises, en ne gardant chaque fois que les trois meilleurs dés), mais en voici huit autres que vous préférerez peut-être :

Sept pour six. Jetez 4d6 six fois de suite, en ne gardant que les trois meilleurs dés. Placez les totaux obtenus dans l'ordre des caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme). Vous pouvez rejouer une de ces valeurs (et une seule) en jetant de nouveau 4d6. Si le second jet est meilleur, il remplace le premier. Cette méthode offre un certain degré de choix, sans permettre de répartir les valeurs comme on l'entend. L'aventurier aura peut-être à composer avec certains handicaps (comme dans la vraie vie), et il est possible qu'il ait des caractéristiques surprenantes pour sa classe (par exemple, un magicien particulièrement fort).

Personnage moyen choisi par le joueur. Jetez 3d6 six fois de suite et répartissez les valeurs obtenues comme bon vous semble. Cette méthode donne des personnages proches des gens normaux, tout en permettant d'attribuer chaque valeur à la caractéristique souhaitée. Le personnage peut être rejoué dans son intégralité si la somme de ses modificateurs de caractéristique est égale à –3 ou moins, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 11.

Personnage moyen défini aléatoirement. Jetez 3d6 six fois de suite et placez les résultats dans l'ordre des caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme). C'est la méthode la plus désavantageuse qui soit. Bien souvent, elle donne des personnages injouables. Le PJ peut être rejoué si la somme de ses modificateurs de caractéristique est égale à –3 ou moins, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 11.

Personnage très supérieur à la moyenne. Jetez 5d6 six fois de suite, en ne tenant compte que des trois meilleurs dés. Cette méthode est recommandée pour les campagnes particulièrement meurtrières, dans lesquelles les personnages doivent avoir d'excellentes caractéristiques pour espérer survivre. Le PJ peut être rejoué si la somme de ses modificateurs de caractéristique est égale à +2 ou moins, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 14.

Jet supplémentaire. Jetez 4d6 six fois de suite, en ne conservant que les trois meilleurs dés. Une fois (et une fois seulement), le joueur peut rejouer le dé le plus faible. Cette méthode est légèrement plus avantageuse que celle du *Manuel des Joueurs*, car elle permet de relever une caractéristique particulièrement mauvaise. Par exemple, si le joueur a obtenu un 14 décomposé en 6, 6, 2 et 1 (dont on ne tient aucun compte dans le calcul), il peut rejouer son 1 (et peut-être le transformer en 6, pour un total de 18).

Répartition des points, mode habituel. Toutes les caractéristiques ont une valeur de départ égale à 8 et le joueur dispose de 25 points qu'il peut répartir comme il l'entend. Chaque point de caractéristique acquis jusqu'à 14 coûte 1 point ; au-delà, c'est un peu plus compliqué (voir la Table 2–1 : points de création de personnage et valeurs de caractéristique). Cette méthode permet à chaque joueur de créer le personnage de son choix. Attendez-vous à ce que chaque PJ ait une très bonne caractéristique.

TABLE 2–1 : POINTS DE CRÉATION DE PERSONNAGE ET VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Valeur de caractéristique	Coût en points	Valeur de caractéristique	Coût en points
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

Répartition des points, mode inhabituel. Cette méthode est semblable à la précédente et utilise elle aussi la Table 2–1. Par contre, le joueur dispose de plus ou moins de points de création de personnage, en fonction de la campagne :

TABLE 2–2 : POINTS DE CRÉATION DE PERSONNAGE POUR LES CAMPAGNES INHABITUELLES

Type de campagne	Nombre de points
Très peu dangereuse	15
Peu dangereuse	22
Dangereuse	28
Très dangereuse	32

Répartition des valeurs par défaut. Chaque personnage a les valeurs de caractéristique suivantes : 15, 14, 13, 12, 10, 8, que le joueur peut répartir comme il le souhaite. Cette méthode est une variante de celle de répartition des points de personnage ; elle est excellente pour créer rapidement des PNJ.

RACES

De temps en temps, vos joueurs voudront jouer des ogres ou des drows (elfes noirs) au lieu des races présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Les races de base offrent déjà de nombreuses possibilités, mais certains MD aiment que leurs joueurs bénéficient d'un choix plus étendu encore, surtout s'ils pratiquent *D&D* depuis un certain temps. Des options différentes peuvent donner un ton unique à votre campagne. Un des moyens les plus simples consiste à proposer de nouvelles races lors de la création des PJ.

SOUS-RACES

Les halfelins élancés sont appelés les Grands. Les elfes des bois sont des elfes vivant en reclus au cœur des plus épaisses forêts. Les nains des montagnes sont encore plus robustes que leurs cousins des collines. Ces divisions des races classiques reçoivent le nom de sous-races.

Les races classiques de *D&D* sont divisées en sous-races afin de mettre en valeur les disparités existant au sein d'une même race en termes d'aspect, de philosophie et d'adaptation au milieu. À quelques petites différences près, les membres des sous-races se conforment aux indications données par le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*. Les sous-races offrent un choix plus diversifié aux joueurs, mais vous pouvez les réserver aux PNJ. Le meilleur moyen d'introduire une nouvelle sous-race ou ethnie dans votre campagne est d'organiser une rencontre avec les aventuriers. Les joueurs apprécient souvent les variations de ce type, même s'ils n'ont pas forcément envie de jouer une sous-race. Les sous-races rattachées aux races communes sont décrites dans le *Manuel des Monstres*.

Comme indiqué ci-dessus, vous pouvez interdire les sous-races aux joueurs, parce qu'elles divergent des options proposées dans le *Manuel des Joueurs* et compliquent d'autant le choix de la race, important s'il en est. De plus, drows, duergars et autres créatures malfaisantes n'ont pas forcément leur place (en tant que PJ) dans votre campagne. Enfin, vous jugerez peut-être que ces mêmes drows, duergars et svirfnebelins sont trop puissants par rapport aux autres races.

Quoi que vous choisissiez, ne supprimez jamais l'éventail de base, autrement dit, celui du *Manuel des Joueurs*. Vous pourriez être tenté de faire jouer une campagne dans laquelle évolueraient une multitude de sous-races de nains (derros, duergars, nains des montagnes, des profondeurs, etc.). Cela étant, vous avez tout intérêt à conserver le nain (sans autre distinction), pour la bonne raison qu'il est un choix simple et tiré du *Manuel des Joueurs* (à moins de le vouloir, les joueurs n'ont pas besoin de consulter d'autres livres de règles pour trouver la description de la race de leur personnage). La plupart des joueurs aiment disposer d'un maximum d'options, mais il vaut mieux garder les choix raciaux de base pour ceux qui préfèrent se concentrer sur un autre aspect de leur aventurier.

Pour créer une nouvelle sous-race, pensez à un facteur de changement possible (la culture, le climat, l'aspect physique, etc.). Puis, en lisant attentivement la description que le *Manuel des Joueurs* fait de la race qui vous intéresse, réfléchissez à l'impact que la différence souhaitée peut avoir sur l'ensemble. Une sous-race pourra avoir d'autres modificateurs raciaux, des compétences distinctes (ou un bonus racial de +1 ou +2 à certaines), une autre classe de prédilection, des langues différentes, et même des pouvoirs et aptitudes hors norme (entrent dans cette catégorie la résistance au poison des nains et le talent inné des elfes pour le tir à l'arc).

N'oubliez pas que les avantages des races classiques sont contrebalancés par des inconvénients. Une sous-race ne doit pas avoir un bonus de Force et un malus de Charisme sans considération annexe, car la Force est une caractéristique bien plus importante que le Charisme (dans la plupart des cas). Votre sous-race de nains pourrait par exemple avoir +2 en Force, –2 en Charisme et perdre la vision dans le noir et la connaissance de la pierre dont bénéficient la plupart des nains. On pourrait également imaginer les modifications suivantes : +2 en Force et en Constitution, –2 en Dextérité et en Charisme, vision nocturne au lieu de vision dans le noir, et bonus de +2 aux jets d'Escalade à la place de connaissance de la pierre.

Faites en sorte d'obtenir un résultat équilibré. Un bonus dans une caractéristique doit s'accompagner d'un malus équivalent dans une autre (voir la Table 2–7 : équivalence entre les caractéristiques). Remplacez un bonus dans une compétence par le même dans une autre compétence, une compétence automatique par une autre, et un pouvoir spécial (comme la vision dans le noir ou un bonus aux jets de sauvegarde) par un autre plus ou moins similaire. Le nombre de modifications possibles est énorme, aussi est-ce à vous de faire les choix qui s'imposent en fonction de votre campagne. Référez-vous au *Manuel des Monstres* pour la description de certaines sous-races et pensez aux possibilités de variation suivantes :

Vie dans les entrailles de la terre. Les versions souterraines des races classiques peuvent avoir la vision dans le noir, la connaissance de la pierre, et des ennemis raciaux fort différents de la normale. Un elfe ne maniera plus l'arc, mais l'arbalète de poing, qui correspond mieux aux contraintes imposées par les espaces restreints des profondeurs.

Alignement. La sous-race pourrait avoir un alignement distinct de la race mère, ce qui modifierait sa culture et sa philosophie. La classe de prédilection peut également changer, de même que les langues possibles.

Magie. Une sous-race plus (ou moins) en phase avec la magie aura forcément un impact sur la classe de prédilection, les bonus ou malus de caractéristique (surtout pour ce qui est de l'Intelligence, de la Sagesse ou du Charisme), et même certains pouvoirs secondaires comme celui des gnomes qui leur permet de réaliser quelques tours de magie (sorts profanes du niveau 0).

Raison d'être. La sous-race peut être portée sur la construction, la destruction, le vol, le combat, la navigation, la piété, une vie d'errance, une affinité avec certains animaux, bref, tout ce qui vous passe par la tête. Cette raison d'être aura forcément une influence sur la classe de prédilection et les modificateurs aux jets de compétence, et peut-être aussi sur les modifications de caractéristiques.

Vie sauvage. Les versions moins civilisées des races classiques auront sans doute une préférence pour les classes comme barbare et ensorceleur. Il est fort possible qu'elles bénéficient d'un bonus aux jets de Dressage et/ou Sens de la nature.

Taille différente. Les sous-races plus petites ou plus grandes que la norme proposent des options fascinantes. Des halfelins de taille moyenne ou des elfes de petite taille verraient leur équipement modifié en conséquence. On peut même imaginer une campagne intégrant gnomes de très petite taille et nains de grande taille ! Méfiez-vous toutefois des personnages de taille TP ou G, car ils vous obligeraient à modifier les règles de façon significative (pour commencer, vous devrez inventer de nouvelles armes qu'ils pourront utiliser).

Vie sous les flots. Les versions sous-marines (mais aussi côtières ou îliennes) des races courantes peuvent avoir des branchies, un bonus



aux jets de Natation et une grande affinité avec diverses formes de vie aquatique. Les races incapables de respirer à l'air libre sont trop limitées dans la plupart des campagnes. Faites attention à ne pas créer des versions aquatiques de toutes les races existantes, sous peine de devenir trop prévisible.

Désert, montagne, forêt (types de terrain ou de climat). Le climat peut modifier une race ou une ethnie, en la forçant à s'adapter à l'environnement dans lequel elle vit (ce qui peut donner naissance à des halfelins du désert, des gnomes de l'Arctique, etc.). Ces sous-races diffèrent surtout de la norme pour ce qui est des bonus aux jets de compétence et des compétences qu'elles acquièrent automatiquement. Comme pour les races aquatiques, ne déclinez pas toutes les sous-races possibles, car une trop grande quantité ne peut que nuire à l'intérêt des joueurs.

TABLE 2–3 : SOUS-RACES COURANTES

Elfes	Halfelins
Hauts-elfes*	Pieds-légers*
Elfes aquatiques (elfes des mers)	Grands
Drows (elfes noirs)	Halfelins des profondeurs
Elfes gris	
Elfes sauvages (grugach)	
Elfes des bois (elfes sylvestres)	

Nains	Gnomes
Nains des collines*	Gnomes des roches*
Nains des profondeurs	Svirfnebelins (gnomes des profondeurs)
Derros	Gnomes des forêts
Duergars (nains gris)	
Nains des montagnes	

* Ces elfes, gnomes, halfelins et nains sont détaillés dans le *Manuel des Joueurs*.

MODIFICATION DES RACES EXISTANTES

Il se peut également que vous ayez envie de modifier les races courantes telles qu'elles sont décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Ce n'est pas la même chose que créer une nouvelle sous-race, car dans ce cas les caractéristiques de la race tout entière s'en trouvent transformées. Une campagne peut très bien ne pas utiliser la moindre sous-race, mais par contre beaucoup de races modifiées.

La principale raison qui peut vous conduire à apporter un tel changement est de vouloir donner à votre monde une ambiance à nulle autre pareille. Par exemple, dans certaines campagnes, les nains sont incapables de lancer des sorts profanes. Dans d'autres, au contraire, ce sont les maîtres incontestés de ce genre de magie.

Restrictions

Les paramètres de votre campagne peuvent imposer des restrictions précises à certaines races. Dans ce cas, si vous souhaitez que chaque race joue un rôle particulier, vous pouvez interdire une ou plusieurs classes à ses représentants. Par exemple :

- Les demi-elfes ne peuvent pas être moines ou paladins.
- Les demi-orques ne peuvent pas être bardes, druides, magiciens, paladins ou rôdeurs.
- Les elfes ne peuvent pas être druides, moines ou paladins.
- Les nains et les halfelins ne peuvent pas être bardes, druides, ensorceleurs, magiciens, moines, paladins ou rôdeurs.

Les classes de guerrier, de prêtre et de roublard ne peuvent être interdites à aucune race. On les retrouve dans toutes les ethnies, même si vous êtes bien évidemment libre d'apporter une exception à cette règle.

Vous pouvez tout à fait dire : « Dans mon monde… », puis décrire les modifications que vous jugez nécessaires. Attendez-vous à ce que les jou-

eurs protestent si vous leur interdisez une option offerte par le *Manuel des Joueurs*, mais ne vous laissez pas faire. Vous êtes le MD et le choix vous appartient. Cela dit, expliquez-vous auprès des joueurs, afin qu'ils n'aient pas l'impression que vous leur imposez des restrictions injustifiées. Vous avez sans doute intérêt à leur offrir une compensation, sous la forme d'une somme d'argent plus importante en début de carrière ou d'une ou deux compétences accordées gratuitement. Une telle pratique peut rappeler le marchandage, mais il s'agit en fait seulement d'une modification équilibrée (une restriction compensée par un avantage).

Pensez également au fait que les restrictions donnent parfois tout son sens à un concept bien spécifique. Par exemple, si vous avez l'intention de créer une nouvelle classe de prestige intitulée mage de guerre elfe, sans doute vaut-il mieux la restreindre aux elfes (les classes de prestige sont détaillées plus loin).

Attention à ne pas trop limiter une race par rapport aux autres. N'interdisez les classes de référence (guerrier, magicien, prêtre et roublard) qu'après mûre réflexion quant à l'impact que votre décision pourra avoir sur vos joueurs et votre campagne. Par exemple, si une race n'a pas de prêtres, il est également logique de penser qu'elle ne croit en aucun dieu. Quant à une race n'ayant pas de magiciens, elle a tout intérêt à pouvoir compenser à l'aide d'ensorceleurs ou de puissants prêtres, sans quoi ses ennemis risquent de l'éradiquer rapidement.

Ajouts et soustractions

Modifier une race à l'aide d'ajouts ou de soustractions revient à créer une nouvelle sous-race, si ce n'est que ces changements affectent la race tout entière. Un MD pourra trouver illogique que les nains de son univers voient dans le noir, tandis qu'un autre voudra peut-être que les elfes ne meurent jamais de vieillesse dans son monde.

Ces modifications sont souvent apportées pour personnaliser une campagne, mais il n'est pas rare qu'elles finissent par poser des problèmes de logique ou d'équilibre. Par exemple, sans la vision dans le noir, la plupart des joueurs se désintéresseront des nains, et ceux qui les choisiront tout de même risquent de finir par penser qu'ils auraient dû leur préférer les demi-orques. Et si l'immortalité des elfes n'est pas gênante en termes d'équilibre des règles, elle pose un autre problème : si les elfes ne meurent jamais, pourquoi n'en voit-on pas partout ? Ces difficultés ne sont pas insurmontables, mais elles montrent que tout changement doit être mûrement réfléchi. Chaque fois que vous supprimez une aptitude à une race, donnez-lui-en une autre en échange. Pensez aux problèmes d'ordre logique et expliquez-les aux joueurs. Par exemple, les elfes pourraient avoir un taux de natalité quasi nul et livrer de nombreuses guerres aux forces du Mal, ce qui justifierait leur nombre limité malgré leur immortalité.

NOUVELLES RACES

Vous pouvez proposer de nouvelles races à vos joueurs en utilisant celles du *Manuel des Monstres* ou en en créant d'autres. Dans tous les cas, réfléchissez bien aux implications d'un tel ajout.

Option : races monstrueuses

Toutes les créatures du *Manuel des Monstres* ont des caractéristiques permettant de les jouer, mais la plupart ne peuvent pas devenir des PJ. La Table 2–4 : races monstrueuses indique celles que vous pouvez intégrer de la sorte, en mentionnant si un tel changement est facile, difficile, ou très difficile. Cette liste a pour but de vous aider, mais quoi que vous décidiez, n'autorisez jamais les joueurs à incarner des monstres stupides (2 ou moins en Intelligence), incapables de communiquer ou si différents des autres personnages qu'ils mettront la campagne en danger (ce qui est vraisemblablement le cas des créatures présentées dans les parties « Difficile » et « Très difficile » de la Table 2–4). Certains monstres possèdent de puissants pouvoirs, incompatibles avec la carrière d'aventurier, sauf dans les campagnes où tous les PJ ont eux aussi accès à de nombreux pouvoirs et objets magiques. Par exemple, un géant des collines assène des coups terribles et les rayons du tyrannœil en font une créature bien trop puissante pour qu'on le joue en tant que PJ. Même une créature ailée possède un avantage indiscutable sur les autres : elle peut en effet éviter de nombreux dangers (surtout en extérieur) et des compétences telles qu'Escalade et Saut deviennent inutiles. N'autorisez les joueurs à incarner de telles créatures que si vous faites jouer une campagne particulièrement dangereuse et prolifique en objets magiques.

TABLE 2–4 : RACES MONSTRUEUSES

Facile (peu de pouvoirs étranges)

Race	Niveau équivalent
Gobelin	Normal
Hobgobelin	Normal
Kobold	Normal
Orque	Normal
Aasimar	Niveaux de classe +1
Tieffelin	Niveaux de classe +1
Gnoll	Niveaux de classe +2
Homme-lézard	Niveaux de classe +2
Troglodyte	Niveaux de classe +2
Demi-céleste*	Niveaux de classe +3
Demi-fiélon*	Niveaux de classe +3
Gobelours	Niveaux de classe +3
Centaure	Niveaux de classe +5
Ogre	Niveaux de classe +5
Minotaure	Niveaux de classe +8

Difficile (pouvoirs ou restrictions étranges)

Race	Niveau équivalent
Demi-dragon*	Niveaux de classe +3
Loup-garou*†	Niveaux de classe +3
Ours-garou*††	Niveaux de classe +4
Pixie**	Niveaux de classe +4
Satyre (avec flûte de Pan)	Niveaux de classe +5
Troll	Niveaux de classe +8

Très difficile (très grand ou pouvoirs très spéciaux)

Race	Niveau équivalent
Chien esquiveur	Niveaux de classe +4
Licorne	Niveaux de classe +6
Ogre mage	Niveaux de classe +9
Géant des collines	Niveaux de classe +12

* Choisissez une race classique pour ce qui est de la race de base de la créature.

** Incapable de lancer *danse irrésistible d'Otto*.

† Le personnage doit être au moins niveau 2.

†† Le personnage doit être au moins niveau 6

Niveau de départ des monstres

Les monstres tels que les orques, gobelins et autres kobolds font d'excellents PJ, car ils sont intelligents et capables de communiquer, ont 1 DV (ou moins) et n'ont pas de pouvoirs démesurés. Ces personnages progressent de la même façon que les autres, comme l'indique la mention « Normal » sur la table ; elle signifie par exemple qu'un barbare orque de niveau 3 sera semblable à un barbare humain de niveau 3. Certaines races peuvent se voir imposer des restrictions en termes de classes possibles (les paladins gobelins sont très rares !), mais c'est à vous de décider.

Les hommes-lézards, les gobelours, et même les ogres, peuvent eux aussi être aisément intégrés à votre campagne, car ils ne possèdent pas de pouvoirs spéciaux. Toutefois, ils sont si puissants que leur niveau ne reflète pas véritablement leur force. N'autorisez la création d'un PJ de ces races que dans un cas de figure où vous accepteriez que le joueur crée directement un PJ de niveau 2 ou plus. Si le joueur a droit à un personnage de niveau 5, il pourra jouer un ogre sans niveau de classe ; si vous l'autorisez à jouer un PJ de niveau 8, il pourra par exemple choisir un ogre de niveau 3 (+ 5 dû à sa race, pour un total de 8) ou un minotaure sans niveau de classe.

Si un monstre a 1 DV ou moins, ou s'il s'agit d'un archétype (comme pour les vampires et les lycanthropes ; voir le *Manuel des Monstres*), il peut commencer sa carrière au niveau 1, comme n'importe quel personnage. Par contre, s'il a 2 DV ou plus, il commence à jouer sans niveau, mais peut les acquérir par la suite. Les lycanthropes constituent un cas particulier, car ils doivent commencer leur carrière avec un niveau global au moins égal au nombre de DV de leur forme animale. Si ce n'était pas le cas, les pouvoirs que leur transformation leur permettrait d'acquérir seraient totalement disproportionnés par rapport à leurs aptitudes de PJ.

Même si la créature ne peut normalement gagner que des DV lorsque son pouvoir augmente (comme c'est le cas pour une licorne), elle peut gagner des niveaux normalement en tant que PJ.

Valeurs de caractéristiques des monstres

Le *Manuel des Monstres* détaille les caractéristiques de toutes les créatures décrites dans ses pages, mais un monstre devenu aventurier est forcément hors norme. Si vous créez un PJ à partir du *Manuel des Monstres*, regardez si la créature a des valeurs de caractéristiques supérieures à 10. Si tel est le cas, ôtez 10 à la valeur indiquée (si elle est paire, ou 11 si elle est impaire) afin d'obtenir le modificateur à ajouter au jet de caractéristique. Par exemple, un minotaure normal a 19 en Force, soit un modificateur de +8 (19 – 11 = 8). Jetez 4d6 (en ne conservant que les trois meilleurs dés) et ajoutez 8 points au total pour obtenir la Force de l'aventurier.

Pour les valeurs inférieures à 10, la procédure est différente. On commence par jeter 4d6 (en ne tenant aucun compte du plus faible), puis on compare le résultat obtenu à la Table 2–5 : valeurs de caractéristique des PJ monstrueux (pour la Force, la Dextérité, la Constitution, la Sagesse ou le Charisme) ou à la Table 2–6 : Intelligence des PJ monstrueux (pour l'Intelligence). Par exemple, un minotaure a normalement une valeur d'Intelligence de 7. Le joueur jette 4d6 et obtient 10 en ne conservant que les trois meilleurs dés. Puis, il consulte la Table 2–6 qui lui donne une Intelligence finale de 6.

Une table différente a été conçue pour l'Intelligence afin qu'aucun PJ n'ait une Intelligence de départ inférieure à 3 (vous pouvez éventuellement déterminer l'Intelligence des PJ demi-orques à l'aide de cette table). Cette distinction est extrêmement importante, car un aventurier ayant moins de 3 en Intelligence n'est pas jouable. C'est également le cas de ceux qui ont moins de 1 dans une autre caractéristique, et vous devriez réfléchir à deux fois avant d'accepter qu'un PJ puisse avoir moins de 3 dans une caractéristique, quelle qu'elle soit.

Autres caractéristiques des monstres

Les créatures ayant 1 DV ou moins ont des caractéristiques normales en fonction de leur classe. Pour les autres (2 DV ou plus), on calcule ces caractéristiques en fonction de leur nombre de DV et de leur classe (le cas échéant).

Par exemple, un ogre sans niveau de classe a 4d8 DV, un modificateur de base à l'attaque égal à +3, un don et 8 points de compétence (plus modificateur d'Intelligence). Il reçoit le maximum de points de vie possible sur son premier DV, ce qui lui donne un total de 8 pv + 3d8 (+ modificateur de Constitution x 4).

Les créatures sans niveau de classe ont un équipement normal pour leur race. À l'inverse, les autres ont un argent de départ dépendant de leur niveau global (voir la Table 2–24 : argent de départ des PJ au-delà du niveau 1).

Un troll formé à être guerrier.

Illus. de W. Reynolds



Table 2–5 : valeurs de carac. des PJ monstrueux

Jet de dés	Caractéristique du monstre (For, Dex, Con, Sag, Cha) 1	2–3	4–5	6–7	8–9
18	1	4	8	12	16
17	1	4	8	11	15
16	1	4	8	10	14
15	1	4	7	9	13
14	1	4	6	8	12
13	1	3	5	7	11
12	1	3	5	7	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	6	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

Table 2–6 : Intelligence des PJ monstrueux

Jet de dés	Intelligence du monstre 3	4–5	6–7	8–9
18	3	6	10	14
17	6	6	9	13
16	3	6	8	12
15	3	6	8	11
14	3	6	8	10
13	3	5	7	9
12	3	5	7	9
11	3	5	7	9
10	3	4	6	8
9	3	4	6	8
8	3	4	6	8
7	3	3	5	7
6	3	3	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Points d'expérience pour les monstres

Une créature n'ayant que des niveaux de classe gagne des PX normalement (par exemple, un personnage orque entre dans cette catégorie). Si elle possède également des niveaux de monstre (comme c'est le cas pour un ogre), son niveau global est égal à son niveau de monstre plus ses niveaux de classe, c'est-à-dire la somme des niveaux qu'elle a atteints dans toutes ses classes. Elle commence sa carrière avec le minimum de points d'expérience correspondant à son niveau de monstre. Par la suite, quand elle gagne des PX, elle peut les utiliser pour gagner des niveaux comme si elle se multiclassait (sa classe de monstre est toujours considérée comme sa classe de prédilection).

Par exemple, un personnage ogre sans niveau de classe peut intégrer la campagne en même temps que d'autres aventuriers de niveau 5. Ses 4 DV lui confèrent un niveau de monstre égal à 4, ce qui signifie qu'il commence sa carrière avec 6000 PX (le minimum pour le niveau 4 ; voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). Dès qu'il gagne 4000 PX supplémentaires, il passe au niveau 5, ce qui lui permet de choisir une classe au niveau 1.

Jouer les monstres

La plupart des créatures du *Manuel des Monstres* sont malfaisantes. Non seulement elles auront du mal à s'intégrer aux villes humaines, mais peut-être ne souhaitez-vous pas de PJ maléfiques dans votre campagne. Cela étant, on peut facilement expliquer qu'un représentant d'une race d'alignement mauvais soit neutre, voire bon. Voyez si l'une des explications suivantes plaît au joueur, et si oui, intégrez-la à l'historique de son personnage :

- Élevé par des humains, des elfes, des nains, ou une autre race d'alignement autre que mauvais.
- Sauvé d'une mort atroce par des créatures bonnes.
- Opposé aux préceptes de sa race.
- Déçu par le Mal.
- Pourchassé par des créatures malfaisantes.
- Influencé par magie ou sous l'effet d'une *quête*.

La plupart des PNJ partent du principe que tous les monstres sont malfaisants, quel que soit l'alignement de l'aventurier. Dans une ville humaine ou elfique, un gobelin ou un troll peut s'attendre à être craint et méprisé, voire agressé. À vous de voir si vous souhaitez compliquer la tâche du joueur. Celui-ci doit décider si son personnage conserve le mode de vie de sa race, au risque de paraître bestial, ou s'il cherche au contraire à s'adapter à sa nouvelle société. Peut-être vous demandera-t-il votre avis, aussi avez-vous intérêt à réfléchir à la question de votre côté. Préférez-vous que son minotaure prenne plaisir à terroriser les humains de la région, ou au contraire qu'il essaye de se faire accepter ?

N'oubliez pas que ce qui vaut pour les PJ vaut aussi pour les PNJ. Les monstres que vous jouez peuvent donc bénéficier des mêmes avantages que les personnages (classes, valeurs de caractéristique exceptionnelles et points de vie maximaux sur le premier DV).

Création de nouvelles races

Certes, les créatures du *Manuel des Monstres* offrent des choix intéressants en matière de races inhabituelles, mais elles ne sont pas là pour cela. La plupart sont censées affronter les personnages. Si vous souhaitez offrir de nouvelles options aux joueurs, sans pour autant leur proposer de jouer des monstres, vous pouvez également créer vos propres races.

Sachez toutefois que cela est extrêmement difficile. Si vous voulez tout de même vous atteler au problème, prenez exemple sur les classes détaillées par le *Manuel des Joueurs*. Si vous ne savez pas comment procéder, suivez les exemples proposés. Les créatures du *Manuel des Monstres* n'ont pas été créées pour devenir des PJ ; sans doute vaut-il mieux les cantonner à leur rôle de monstres et de PNJ. Si vous souhaitez donner naissance à une race d'êtres félins particulièrement agiles, prenez modèle sur les elfes. Vos hommes-chats gagnent +2 en Dextérité et perdent –2 en Constitution. Si vous aviez choisi de pénaliser leur Charisme au lieu de leur Constitution, il aurait été nécessaire de leur imposer un autre désavantage pour compenser leur Dextérité élevée.

Le moment est venu de vous révéler un grand secret : toutes les caractéristiques ne sont pas égales. Vous remarquerez par exemple que les demi-orques ont un malus en Intelligence et en Charisme, contre un seul bonus (en Force). Cela s'explique par le fait que, seul, un malus en Intelligence ou en Charisme ne peut contrebalancer un bonus en Force. Pour revenir aux hommes-chats, la Dextérité est une caractéristique très importante. Si vous décidez d'imposer à ces êtres un simple malus de Charisme (caractéristique moins vitale), un autre désavantage est nécessaire pour équilibrer le tout.

La table qui suit indique les caractéristiques qui s'équilibrent en termes de bonus et de malus. Vous remarquerez qu'elle ne fonctionne pas toujours dans les deux sens : par exemple, un bonus en Force correspond à peu près à un malus en Constitution, mais l'inverse n'est pas vrai.

TABLE 2–7 : ÉQUIVALENCE ENTRE LES CARACTÉRISTIQUES

Bonus en	Caractéristique(s) pénalisée(s)
Force	Dextérité
	Constitution
	Intelligence et Sagesse
	Intelligence et Charisme
	Sagesse et Charisme
Dextérité	Force
	Constitution
	Intelligence et Sagesse
	Intelligence et Charisme
	Sagesse et Charisme
Constitution	Dextérité
	Intelligence
	Sagesse
	Charisme
Intelligence	Sagesse
	Charisme
Sagesse	Intelligence
	Charisme
Charisme	Intelligence
	Sagesse

Il va de soi que rien ne vous empêche d'imposer un malus supérieur au bonus gagné par ailleurs. Vous pouvez par exemple créer une race d'êtres particulièrement beaux, ayant +2 en Charisme et –2 en Force, mais il faut avoir conscience que la plupart des joueurs refuseront d'incarner des personnages aussi désavantagés. Cela étant, certains accepteront peut-être de relever le défi. C'est à vous de juger, en fonction de vos joueurs. Consultez le Chapitre 1 : le maître du donjon si vous pensez avoir créé une nouvelle race trop puissante ou pas assez et qu'il vaudrait mieux la faire disparaître.

Les règles énoncées pour la création des sous-races s'appliquent également aux races. Méfiez-vous des pouvoirs spéciaux, et plus particulièrement de ceux qui confèrent un avantage certain au combat ou en termes de déplacement. Rappelez-vous également qu'un changement de taille entraîne de nombreuses modifications, et que tout avantage doit être compensé par un handicap de même importance. Accordez une grande attention à la culture de votre race et à l'environnement dans lequel elle évolue.

Pensez à la question posée par le métissage. Le *Manuel des Joueurs* décrit les demi-elfes et les demi-orques, tandis que le *Manuel des Monstres* détaille les règles permettant de jouer demi-célestes, demi-dragons, demi-fiélons et autres Planaires (les aasimars et les tieffelins). Mais on peut également imaginer des demi-ogres, des demi-trolls, ou encore des croisements elfe-orque, orque-ogre (orog), gnome-halfelin, orque-gobelin, etc. À votre gré, certains croisements peuvent être impossibles, comme elfe-nain, halfelin-humain ou gnome-ogre.

CLASSES

Réfléchissez longuement aux classes présentes dans votre monde de campagne, car elles définissent les gens qui peuplent votre univers imaginaire. Vous trouverez dans les pages qui suivent des idées pour modifier les classes du *Manuel des Joueurs*, la description des classes de prestige, et des classes réservées aux PNJ de tous les jours (c'est-à-dire aux individus qui ne sont ni guerriers ni ensorceleurs, mais qui ont tout de même besoin de caractéristiques).

MODIFICATION DES CLASSES DE PERSONNAGE

Aimeriez-vous jouer un guerrier du désert, un combattant ne disposant que d'une sélection d'armes limitée, mais spécialisé dans le maniement du couteau à lame courbe ? Ou un maître du feu, un magicien particulièrement puissant pour ce qui est des sorts ayant trait au feu, mais incapable d'utiliser ceux liés à l'eau, l'air et la terre ? Ou encore un croisé, un prêtre bénéficiant des armes et du bonus à l'attaque du guerrier, mais incapable de lancer des sorts de soins et dont le nombre de sorts quotidiens est limité par rapport aux autres prêtres ?

Pour la plupart des MD, les classes détaillées dans le *Manuel des Joueurs* sont amplement suffisantes, surtout si l'on y ajoute le multiclassage, les compétences, les dons et des aspects tels que l'école de prédilection pour les magiciens ou les domaines pour les prêtres. Même si vous jouez une campagne dans laquelle tout le monde a accès aux sorts divins, vous n'avez pas besoin de modifier les règles ; il suffit de considérer que tous les habitants, ou presque, sont multiclassés (prêtre de niveau 1 minimum). Dans une telle société, le multiclassage en prêtre peut se faire sans la moindre pénalité en termes de points d'expérience.

Bien évidemment, ce faisant, vous modifiez tout de même les classes, mais à peine. Grâce à d'autres changements de ce type, vous pouvez modifier les classes existantes afin d'obtenir tous les résultats que vous jugez nécessaires ou souhaitables pour votre campagne. Divers paramètres (dés de vie, bonus de base à l'attaque, nombre de sorts quotidiens, etc.) sont faciles à changer, mais vous devez bien avoir conscience des implications de chaque modification. Un roublard bénéficiant du bonus à l'attaque d'un guerrier sera bien plus dangereux que les autres roublards, à moins que cet avantage substantiel ne soit compensé par un handicap important. Il en va de même pour un magicien capable de lancer davantage de sorts que la moyenne.

Les aptitudes et pouvoirs spéciaux sont plus difficiles à modifier. Avant de vous y attaquer, vous devez réfléchir à un concept équilibré en termes de forces et de faiblesses ; n'allez surtout pas créer une classe capable de tout faire ! Rappelez-vous que, si le paladin est puissant au combat et capable de lancer des sorts de soins, il n'a pas accès aux sorts d'attaque et rien ne lui permet de se déplacer silencieusement. Le magicien dispose d'un répertoire de sorts redoutable, contrebalancé par des capacités martiales presque nulles. Vous pouvez créer un roublard ressemblant à un célèbre vengeur masqué (sans doute aura-t-il accès à davantage de dons de combat et de déplacement, au détriment de son attaque sournoise), ou un druide lançant moins de sorts chaque jour mais capable de se transformer plus souvent.

Un point important ne doit toutefois pas vous échapper : si le personnage obtenu est plus fort au combat que le guerrier ou meilleur que le roublard pour ce qui est de se cacher et de se déplacer furtivement, c'est que vous vous êtes laissé emporter par votre enthousiasme. Les variantes de classes ne doivent jamais prendre le dessus sur les classes normales pour ce qui est de leur spécialité respective. De plus, augmenter une pénalité existante ne peut pas être considéré comme un handicap supplémentaire. Un magicien affligé d'un bonus à l'attaque plus faible qu'indiqué dans le *Manuel des Joueurs* n'est guère pénalisé par rapport à un magicien normal (qui fera tout pour éviter le combat physique, lui aussi). Si l'équilibre entre les classes est important pour vous, sans doute vaut-il mieux ne pas essayer de les modifier ; c'est toujours délicat, et les problèmes ont la fâcheuse tendance de ne devenir visibles qu'après.

Éviter les pièges

Le barbare et le guerrier montrent combien il est difficile d'équilibrer les classes entre elles. Tous deux excellent au combat, mais de manière radicalement différente : le guerrier par ses dons et sa spécialisation martiale, le barbare grâce à ses accès de rage destructrice. Maintenant, penchez-vous de plus près sur les avantages de chaque classe. Même si la progression du bonus à l'attaque des deux personnages est identique, le guerrier est systématiquement plus fort au combat qu'un barbare enragé, pour peu qu'il fasse un choix de dons avisé (et quand l'adrénaline du barbare retombe, la différence devient encore plus flagrante). Mais, d'un autre côté, ce fossé est compensé par les avantages du barbare : vitesse de déplacement plus importante, davantage de points de compétence, le pouvoir d'esquive instinctive et de meilleurs dés de vie. Tous ces aspects doivent être pris en compte afin de déterminer si une classe de personnage est équilibrée par rapport aux autres.

Lorsque vous modifiez une classe, procédez comme suit :

1. Déterminez la classe la plus proche de celle que vous souhaitez obtenir.
2. Voyez si une autre classe possède des aptitudes ou pouvoirs que vous pouvez échanger avec ceux de votre classe de départ pour obtenir le résultat escompté.
3. Comparez la classe modifiée à toutes les autres, en prenant en compte les données suivantes :

- Dés de vie
- Progression du bonus de base à l'attaque
- Progression des bonus de base aux jets de sauvegarde
- Points de compétence
- Compétences de classe, y compris les compétences réservées
- Armes et armures autorisées
- Nombre de sorts quotidiens
- Répertoire de sorts
- Aptitudes et pouvoirs spéciaux

Aucune classe ne doit être supérieure aux autres. Accordez une attention toute particulière aux sorts et aux pouvoirs spéciaux.

Liste de sorts des différents lanceurs de sorts

L'un des moyens les plus simples permettant de modifier une classe existante, ou d'en inventer une nouvelle, consiste à changer la liste de sorts d'un jeteur de sorts du *Manuel des Joueurs*. Parfois, cela vous donnera l'impression de jongler avec les écoles de magie pour un lanceur de

LES COULISSES DE *D&D* : POURQUOI MODIFIER LES CLASSES DE PERSONNAGE ?

Les classes de personnage présentées dans le *Manuel des Joueurs* devraient s'intégrer à toutes les campagnes, ou presque. Elles sont extrêmement souples, et deux représentants d'une même classe peuvent finir aux antipodes l'un de l'autre pour peu qu'ils aient des compétences et des dons très différents. Les joueurs peuvent créer à peu près n'importe quel personnage à partir de l'une des classes proposées. La modification des classes est un outil permettant de mieux adapter certaines classes à votre campagne, mais vous ne devriez y avoir recours que très rarement, car elle est tout sauf indispensable.

Si vous créez votre propre monde de campagne, vous jugerez peut-être utile de modifier légèrement certaines classes pour mieux les intégrer à l'ensemble. Dans une société vouant une haine intense à tout ce qui est magique, le guerrier y deviendra peut-être un tueur de démons, aux armes plus limitées, mais doté de dons particulièrement utiles contre les Extérieurs. Dans le même temps, le rôdeur pourra être un tueur de mages et le prêtre un gardien utilisant en priorité *dissipation de la magie* et autres sorts défensifs. Enfin, les autres classes auront peut-être le pouvoir de lancer *détection de la magie* une fois par jour.

Il arrive aussi qu'un joueur vous demande d'incarner un personnage bien précis : la classe telle que le *Manuel des Joueurs* la décrit leur convient, à une ou deux exceptions près. Par exemple, Michèle veut jouer une rôdeuse n'ayant qu'un seul ennemi juré, les loups sanguinaires. Dans le même temps, le destrier de paladin lui plaît. Rien ne vous empêche de créer une nouvelle classe (dans ce cas, « tueuse de loups », ou pourquoi pas « traqueuse ») en remplaçant les ennemis jurés successifs contre lesquels Michèle aurait pu gagner des bonus par l'équivalent d'un destrier de paladin. Si vous trouvez que le personnage de Michèle est lésé dans l'affaire, vous pouvez lui accorder le pouvoir de *détection du Mal* (en effet, Michèle accepte de perdre un avantage qu'elle gagne au niveau 1 pour l'échanger contre un autre auquel elle ne pourra prétendre qu'au niveau 5). Il est toujours souhaitable de permettre aux joueurs d'incarner l'aventurier qui les intéresse vraiment. Bien sûr, ce n'est pas toujours possible (parfois, le joueur en demande trop, ou le personnage résultant ne peut s'intégrer à votre campagne), mais les efforts requis par de telles modifications en valent souvent la peine.

sorts profanes, ou les domaines pour un prêtre. Et ce n'est pas faux. En effet, deux prêtres ayant accès à des domaines radicalement différents peuvent donner l'impression d'appartenir à deux classes distinctes (et cela sera encore plus flagrant dans le cas de deux magiciens ayant choisi des écoles de prédilection s'excluant mutuellement). Mais la modification du répertoire de sorts peut transformer la classe de manière plus extrême.

On peut ainsi changer le niveau de certains sorts, afin que le personnage ait par exemple accès plus rapidement aux illusions, mais qu'il doive attendre plus longtemps pour prétendre aux évocations. Méfiez-vous toutefois d'un tel procédé. Une fois encore, le niveau des sorts a été déterminé avec pour priorité l'équilibre d'ensemble du jeu ; les modifier de plus d'un niveau (dans un sens ou dans l'autre) serait une mauvaise idée. De plus, même si leur niveau est égal, tous les sorts n'ont pas la même puissance : faire de *bouche magique* et de *détection de l'invisibilité* des sorts du 3e niveau pour compenser le fait que l'on ramène *boule de feu* et *vol* au 2e niveau entraîne un déséquilibre flagrant. Certes, *bouche magique* et *détection de l'invisibilité* sont des sorts utiles, mais ils n'ont pas les avantages manifestes de *boule de feu* (premier sort infligeant des dégâts à plusieurs cibles) et de *vol* (qui permet bien souvent d'éviter un combat ou de s'enfuir rapidement). Lorsque vous modifiez le niveau de certains sorts, faites-le en accord avec un certain principe : par exemple, le personnage maîtrise mieux les sorts de divination et les enchantements, mais a du mal à lancer des sorts destructeurs. Ou alors, il sait particulièrement bien soigner, mais n'a qu'un accès limité aux sorts affectant l'esprit ou les émotions.

Même si vous équilibrez bien les sorts que vous modifiez, il y a de fortes chances pour que le PJ obtenu soit plus puissant que l'original. Par exemple, *boule de feu* et *éclair* sont des sorts à peu près équivalents, mais si vous créez un personnage pour qui *éclair* est un sort du 2e niveau et *boule de feu* un sort du 4e niveau, il sera plus puissant que le magicien (ou l'ensorceleur) qui lui a donné naissance.

Le moyen le plus évident de créer une nouvelle liste de sorts est de prendre des sorts des différentes classes et de mélanger le tout. Si vous combinez les sorts de deux classes, vous pouvez créer une variante intéressante, mais potentiellement déséquilibrée. Méfiez-vous de l'hybride tout-puissant, qui aurait la puissance de feu du magicien et les sorts curatifs du prêtre. N'allez pas choisir les meilleurs sorts de toutes les listes pour les donner à votre personnage. Là encore, essayez de trouver un principe valable (qui devra comprendre des forces et des faiblesses). La nouvelle liste de sorts peut mettre l'accent sur l'attaque en négligeant totalement la défense, ou encore privilégier les sorts de soins et de divination au détriment des altérations et des sorts permettant de se déplacer rapidement ou instantanément. Si l'aventurier a accès à des sorts de plusieurs classes, il devrait pouvoir en lancer moins que les personnages de base, car tel est le prix de la diversité.

Les classes n'ayant accès qu'à un nombre de sorts limité (telles que le paladin, le rôdeur et, dans une moindre mesure, le barde) sont plus faciles à modifier, car leur répertoire de départ est plus restreint. Les changements limités sont faciles à envisager (par exemple dans le cas d'un paladin vénérant un dieu de la guérison et n'ayant accès qu'à des sorts de soins, ou d'un rôdeur dresseur de fauves dont tous les sorts sont en rapport avec les animaux). Des modifications plus importantes sont possibles, comme dans le cas du barde divin, ou chantre, dont les sorts sont tous tirés de la liste des prêtres.

La sorcière

Voici un exemple de jeteur de sorts modifié : la sorcière. Ce personnage récurrent des écrits de médiéval-fantastique et des contes de fées pratique une magie variée, sans vraiment se spécialiser dans aucun de ses aspects (illusions mineures, sorts liés à la vie, à la santé et à la nature, divinations toutes simples et tout ce qui modifie la forme ou l'apparence des choses et des individus). Sa liste de sorts est donc fortement limitée, mais elle inclut des sorts tirés de trois répertoires différents : magicien, prêtre et druide. Elle a droit à autant de sorts quotidiens que le magicien (voir la Table 3–12 : nombre de sorts par jour, page 38 du *Manuel des Joueurs*), mais c'est son modificateur de Charisme qui importe (et non celui d'Intelligence). Son répertoire de sorts a été défini en tenant compte des facteurs suivants :

Sorts de *soins*. Seulement les plus faibles, et la sorcière n'a pas le pouvoir (réservé au prêtre) de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins*. Elle n'a pas accès aux nombreux sorts curatifs du prêtre ou du druide, mais peut tout de même soigner ses amis.

Illusions. Uniquement jusqu'aux niveaux intermédiaires ; la sorcière peut tromper ses adversaires, mais elle ne possède pas l'habileté d'un magicien ou d'un illusionniste dans ce domaine.

Divinations. Seulement les plus simples, comme *clairvoyance* et *scrutation* (et encore, pas toutes).

Charmes. Beaucoup, puisqu'ils constituent l'une de ses rares spécialités.

Changement de forme. Encore un de ses points forts. De *changement d'apparence* à *changement de forme*, la sorcière a accès à la majorité des sorts permettant de se métamorphoser (ou de modifier la forme des autres).

Nature. La sorcière pratique ce type de magie qui lui permet de parler avec les animaux ou de contrôler le climat, ne serait-ce que parce qu'elle vit généralement dans un lieu reculé.

Sorts trop voyants. Tous les sorts voyants (*éclair*, *main de Bigby* et autres *mur de feu*) sont à proscrire. L'archétype de la sorcière n'a pas accès aux sorts d'attaque manifestes ou à ceux qui créent des créatures ou des objets à partir de magie. Elle ne peut pas convoquer des monstres, placer des sorts de garde ou se téléporter. Sa magie est plus subtile.

Divers. *Abri de Léomund*, *malédiction* (et dérivés), *vent de murmures* et quelques sorts de communication viennent compléter la liste. Enfin, pour sacrifier au folklore, la sorcière a accès à treize sorts par niveau jusqu'au 6e niveau.

Liste de sorts de la sorcière

Chaque fois qu'un sort est suivi d'un astérisque (*), la sorcière doit choisir une des deux versions (elle ne peut pas lancer la version opposée à son alignement).

Niveau 0 : *détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, réparation, résistance, signature magique, soins superficiels, son imaginaire, stimulant.*

1er niveau : *anathème, changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, frayeur, hypnose, identification, image silencieuse, injonction, soins légers, sommeil, ventriloquie.*

2e niveau : *apaisement des émotions, cécité/surdité, communication avec les animaux, détection de pensées, discours captivant, effroi, image imparfaite, invisibilité, localisation d'objet, modification d'apparence, ralentissement du poison, soins modérés, vent de murmures.*

3e niveau : *abri de Léomund, cercle magique contre la Loi/le Chaos*, cercle magique contre le Bien/le Mal*, clairvoyance/clairaudience, contagion, création de nourriture et d'eau, dissipation de la magie, don des langues, guérison de la cécité/surdité, image accomplie, malédiction, respiration aquatique, suggestion.*

4e niveau : *charme-monstre, création mineure, délivrance des malédictions, détection du mensonge, divination, émotion, localisation de créature, métamorphose, métamorphose provoquée, neutralisation du poison, scrutation, terreur, vermine géante.*

5e niveau : *cauchemar, communication à distance, création majeure, croissance animale, débilité, faux-semblant, image prédéterminée, injonction suprême, leurre, mirage, possession, scrutation suprême, songe.*

6e niveau : *animation d'objet, champ de force, contrôle du climat, double illusoire, festin des héros, mauvais œil, mythes et légendes, orientation, projection d'image, quête, suggestion de groupe, transformation de Tenser, vision lucide.*

7e niveau : *aliénation mentale, chêne animé, doigt de mort, éloignement du bois, fatalité rampante, voie végétale.*

8e niveau : *attirance, aversion, flétrissure, localisation suprême, métamorphose universelle, séquestration.*

9e niveau : *changement de forme, ennemi subconscient, exigence, plainte d'outre-tombe, refuge, tremblement de terre.*

CRÉATION DE NOUVELLES CLASSES

Il est également possible de créer de toutes nouvelles classes, ou plutôt de modifier si radicalement celles qui existent qu'elles n'ont plus grand-chose à voir avec l'original. On pourrait par exemple transformer le rôdeur comme suit :

- Limiter sa sélection d'armes pour la rapprocher de la liste autorisée au roublard.
- Transformer le concept d'ennemis jurés afin que le personnage ne bénéficie qu'une seule fois du bonus, et uniquement contre les morts-vivants.

- Donner au PJ l'attaque sournoise, en la limitant de manière à ce qu'elle ne soit utilisable que contre les morts-vivants.
- Modifier sa liste de sorts afin que les sorts sélectionnés soient tous en rapport avec les morts-vivants, les subterfuges et la discrétion.
- Enfin, lui donner, au niveau 3, le pouvoir de châtiment du Mal du paladin (là encore, uniquement contre les morts-vivants).

De rôdeur, le personnage est devenu un chasseur de morts-vivants, dont le nom parle de lui-même.

Cette méthode, consistant à regrouper des pouvoirs et aptitudes de plusieurs classes différentes, est la meilleure pour créer de nouvelles classes. Elle vous donne un point de départ et montre comment donner vie à un personnage équilibré.

CLASSES DE PRESTIGE

Dans la ville franche de Faucongris, une guilde de tueurs à gages sème la terreur. Seuls les individus les plus impitoyables et secrets peuvent rejoindre ce groupe d'élite. Ces assassins affrontent des épreuves redoutables et mortelles, au bout desquelles ils apprennent à donner la mort de multiples façons. Pendant ce temps, loin au sud, l'ordre confidentiel des gardiens du savoir porte l'art de la divination à son paroxysme pour mener ses recherches magiques. Il n'accepte dans ses rangs que les érudits ouverts et talentueux..

L'assassin et le gardien du savoir ne sont que deux des nombreuses classes de prestige proposées. Les personnages peuvent choisir les classes de prestige, mais seulement en se multiclassant (à noter que, dans ce cas, ils n'encourent pas le malus de points d'expérience normalement associé au multiclassage). Les classes de prestige ont pour fonction de permettre au MD d'introduire dans sa campagne des classes spécifiques offrant des pouvoirs inaccessibles aux classes de base. Un aventurier choisissant une classe de prestige décide en fait de se spécialiser dans un domaine précis, même si, au final, ce choix le rendra un peu moins puissant que s'il avait poursuivi sa carrière en tant que personnage monoclassé.

Un personnage de niveau 1 ne peut pas accéder à une classe de prestige. Pour être accepté, le PJ doit satisfaire à toutes les conditions indiquées pour chaque classe. En termes de jeu, l'aventurier doit obligatoirement avoir atteint un niveau intermédiaire (le plus souvent 5 ou 6). Dans le même temps, il doit acquitter sa cotisation de membre, se plier aux exercices d'entraînement qui lui sont imposés, accepter les quêtes qu'on lui confie, etc.

Les classes de prestige sont optionnelles, et vous êtes seul à décider si vous les autorisez aux PJ ou non. Même si plusieurs classes de prestige sont détaillées dans les pages qui suivent, elles ne sont en rien imposées : vous pouvez très bien les refuser ou les réserver aux seuls PNJ.

Utilisez les classes de prestige comme outil permettant de mieux détailler votre monde de campagne, mais aussi comme récompense offerte aux personnages ayant atteint un niveau suffisamment élevé ; de cette manière, quand ils en sont dignes, les PJ peuvent rejoindre une guilde ou un groupe leur permettant de mieux s'intégrer à leur univers.

Création de classes de prestige

Les classes de prestige sont semblables aux classes habituelles, si ce n'est qu'elles imposent des conditions auxquelles le postulant doit répondre s'il veut être accepté.

Ces conditions varient d'un groupe à l'autre, mais il existe certaines constantes. La plupart des personnages devraient pouvoir intégrer une classe de prestige, aussi leur acceptation au sein du groupe ne doit pas être liée à une classe et un niveau. Imaginons une classe de prestige permettant de faire partie de la société des Champions d'Héronéus. Un tel groupe accueillerait plus volontiers les paladins et les guerriers, mais pas uniquement. La condition sera donc présentée sous la forme d'un bonus de base à l'attaque de +8, par exemple (autrement dit, les personnages doivent au moins avoir atteint ce bonus de base à l'attaque pour pouvoir postuler). Paladins et guerriers pourront donc accéder à cette classe de prestige dès le niveau 8, mais les autres classes y iront droit, elles aussi, même si cela sera plus dur pour elles (prêtres et roublards devront attendre le niveau 11, et les magiciens le niveau 16). Cette condition favorise manifestement certaines classes de personnage, mais sans en exclure aucune.

Parfois, les membres du groupe peuvent faire preuve de davantage de discrimination. Ainsi, la caste des inventeurs gnomes n'acceptera vraisemblablement que des gnomes. Ce type de restriction permet de développer encore plus l'univers de campagne en accordant des prérogatives spécifiques à certaines races.

Voici quelques exemples de conditions valables pour une classe de prestige :

- Race
- Alignement
- Bonus de base à l'attaque
- Degré de maîtrise atteint dans une compétence spécifique
- Dons particuliers (y compris la spécialisation dans le maniement d'une ou plusieurs armes bien précises)
- La faculté de lancer des sorts profanes (ou divins)
- La faculté de lancer un sort donné
- Un ou plusieurs pouvoirs spécifiques, comme l'attaque sournoise (assortie d'un certain nombre de dés de dégâts supplémentaires), le renvoi des morts-vivants, ou encore l'esquive totale

Si, pour une raison ou une autre, le personnage ne satisfait plus aux conditions de sa classe de prestige (changement d'alignement, perte de niveaux, etc.), il perd instantanément tous les pouvoirs et aptitudes qu'elle lui confère (mais pas les DV ou les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde qu'il a gagnés grâce à elle).

Les classes de prestige doivent offrir au postulant un certain nombre de pouvoirs et/ou d'avantages qu'il ne peut obtenir autrement. Se faire accepter par le groupe est difficile, et chaque niveau gagné dans la classe de prestige est synonyme de perte de puissance globale, aussi les compensations doivent-elles être substantielles. Lorsque vous créez une classe de prestige, inspirez-vous des aptitudes et pouvoirs des classes habituelles pour en inventer d'autres. Votre classe de prestige doit être au moins aussi puissante qu'une classe normale, voire plus si les conditions d'entrée sont particulièrement strictes. Équilibrez la puissance de la classe avec les conditions d'acceptation ; par exemple, une classe de prestige à laquelle on ne peut accéder qu'au niveau 10 sera sans doute plus puissante qu'une autre à laquelle on peut prétendre dès le niveau 5. Laissez-vous également guider par les six exemples que vous trouverez plus loin.

Servez-vous des classes de prestige pour développer les thèmes suivants dans votre campagne :

Spécificité raciale. Chaque race peut proposer plusieurs classes de prestige à ses représentants, depuis le forgeron nain jusqu'à l'éclaireur halfelin, en passant par le guerrier-poète elfe.

Spécificité culturelle. Si les barbares du Grand Nord chassent de concert avec les loups arctiques et si ces derniers les acceptent sur leur dos, créez une classe de fils des loups particulièrement aptes à communiquer avec ces animaux et à se faire obéir d'eux.

Ordres religieux. Toutes les religions de votre campagne pourraient proposer une classe de prestige réunissant les champions de leur divinité respective.

Guildes et groupes. Rejoindre les Compagnons de la Lame, les Égorgeurs ou le Cercle des Mages peut procurer de nombreux avantages en termes d'assistance ou de renseignements.

Abréviations : les abréviations utilisées pour les classes de prestige présentées dans ce chapitre sont : Arc = archer-mage ; Ass = assassin ; Che = chevalier noir ; Gar = gardien du savoir ; Maî = maître des ombres ; Pro = protecteur nain.

Archer-mage

L'archer-mage est souvent à la tête des troupes de guerre elfes. Sa magie rend ses dons d'archer plus redoutables encore. Sa précision presque surnaturelle lui a permis d'acquérir une grande renommée loin de ses forêts natales. Une unité d'archers-mages suffit bien souvent à semer la terreur dans les rangs ennemis.

Guerriers, rôdeurs, paladins et barbares choisissent cette carrière pour ajouter un peu de magie à leurs capacités martiales. À l'inverse, magiciens et ensorceleurs sont parfois intéressés par cette classe de prestige car elle leur permet d'être bien plus efficaces au combat. Moines, prêtres, druides, roublards et bardes deviennent rarement archers-mages.

TABLE 2–8: ARCHERS-MAGES

Niv. classe	Bonus de base attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Flèche magique (+1)
2	+2	+3	+3	+0	*Flèche enchantée*
3	+3	+3	+3	+1	Flèche magique (+2)
4	+4	+4	+4	+1	*Flèche à tête chercheuse*
5	+5	+4	+4	+1	Flèche magique (+3)
6	+6	+5	+5	+2	*Flèche de phase*
7	+7	+5	+5	+2	Flèche magique (+4)
8	+8	+6	+6	+2	*Pluie de flèches*
9	+9	+6	+6	+3	Flèche magique (+5)
10	+10	+7	+7	+3	*Flèche de mort*

Les archers-mages PNJ dirigent souvent des unités d'archers normaux, quand ils ne constituent pas de petits groupes d'élite, uniquement composés d'archers-mages. Ces unités meurtrières expliquent la redoutable efficacité des elfes au combat.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir archer-mage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dons : Arme de prédilection (n'importe quel type d'arc), Tir à bout portant, Tir de précision.

Sorts : faculté de lancer les sorts profanes de niveau 1.

Compétences de classe

Les compétences de l'archer-mage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Sens de l'orientation (Sag) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archer-mage :

Armes et armures. L'archer-mage sait manier les armes courantes ou de guerre, ainsi que le bouclier. Il est habitué au port de l'armure légère ou intermédiaire. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Flèche magique. Dès le niveau 1, toute flèche normale tirée par l'archer-mage devient magique et acquiert un bonus d'altération de +1. Contrairement aux armes magiques normales, ces flèches ne coûtent ni argent ni points d'expérience au personnage. Par contre, elles ne fonctionnent que pour lui. Tous les niveaux impairs d'archer-mage, ses flèches deviennent plus puissantes (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7, et +5 au niveau 9).

Flèche enchantée. Au niveau 2, l'archer-mage acquiert ce pouvoir magique lui permettant de placer un sort sur une de ses flèches. Quand celle-ci est tirée, le sort prend effet à partir du point d'impact (même s'il s'agit d'une incantation qui ne devrait normalement affecter que le personnage). La portée du sort devient donc celle de l'arc. Lancer le sort et tirer la flèche ne demande qu'une action simple. La flèche doit être tirée dans le round de l'incantation, sans quoi le sort est perdu.

Flèche à tête chercheuse. À partir du niveau 4, l'archer-mage peut, une fois par jour, tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue. Pour peu que la cible soit à portée, la flèche contourne les obstacles pour aller la toucher (en tournant à l'angle des couloirs, etc.). Seuls les obstacles infranchissables peuvent stopper la flèche ; ainsi, la cible ne risque rien si elle se trouve dans une pièce sans fenêtre et dont la porte est fermée. Ce pouvoir magique ne tient aucun compte des modificateurs dont bénéficie normalement une cible camouflée ou à couvert. Cet important détail excepté, le jet d'attaque s'effectue normalement. Utiliser ce pouvoir et tirer la flèche ne prend qu'une action simple.

Archer-mage

Flèche de phase. Une fois par jour, un archer-mage de niveau 6 peut tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue et qui doit se trouver à portée. La flèche file vers la cible en ligne droite, traversant tous les obstacles non magiques (elle est stoppée par un *mur de force*, un *mur de feu*, etc.). Le jet d'attaque s'effectue normalement, mais sans compter les bonus que la cible doit à son armure et à un éventuel camouflage ou abri. Ce pouvoir est magique. Là encore, enchanter et tirer la flèche ne demande qu'une action simple.

Pluie de flèches. Dès le niveau 8, le personnage acquiert ce pouvoir magique qu'il peut utiliser une fois par jour, à la place de ses attaques normales. Quand il y fait appel, il tire une flèche sur chaque cible à portée, jusqu'à un maximum d'une par niveau d'archer-mage. Toutes ces attaques utilisent son bonus de base correspondant à sa première attaque du round. Quel que soit le niveau du personnage, il ne peut y avoir plus d'une flèche par cible.

Flèche de mort. Au niveau 10, l'archer-mage peut créer une *flèche de mort*. S'il touche sa cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de mourir dans l'instant. La fabrication de la flèche exige une journée entière, et elle ne fonctionne que pour son créateur. L'enchantement ne dure qu'un an, et un archer-mage ne peut jamais avoir plus d'une *flèche de mort* en même temps.

Assassin

L'assassin est passé maître dans l'art de donner la mort d'un seul coup. Il excelle aussi dès qu'il s'agit de se déguiser ou de s'infiltrer chez l'ennemi. Il joue souvent un rôle d'espion, d'informateur, de tueur à gages ou de vengeur. La formation qu'il reçoit en anatomie, en discrétion, en connaissance des poisons et en pratique de la magie lui permet de donner la mort avec une rapidité et une précision terrifiantes.

Roublards, moines et bardes sont parmi les assassins qui attendent leur proie dans l'ombre d'une ruelle tortueuse. Guerriers, anciens paladins, rôdeurs, druides et barbares deviennent plutôt des tueurs combattants,

aussi doués pour éliminer leur adversaire de face que sournoisement. Enfin, magiciens, prêtres et ensorceleurs sont peut-être les assassins les plus terrifiants qui soient, car leurs sorts leur permettent d'approcher leurs cibles et de les tuer en toute impunité.

En tant que PNJ, les assassins fonctionnent dans le cadre de guildes ou de sociétés secrètes opérant au cœur des grandes villes ou à partir de forteresses perdues dans les régions isolées. Il arrive qu'ils servent des maîtres plus puissants qu'eux, seuls ou en groupe. Certains assassins préfèrent travailler en solo, mais seuls les plus puissants peuvent se permettre d'opérer sans assistance.

Dés de vie : d6.

Assassin

Conditions

Pour devenir assassin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : mauvais.

Déguisement : degré de maîtrise de 4.

Déplacement silencieux : degré de maîtrise de 8.

Discrétion : degré de maîtrise de 8.

Spécial : pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée.

Compétences de classe

Les compétences de l'assassin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int, compétence réservée), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Lecture sur les lèvres (Int, compétence réservée), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha, compétence réservée) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'assassin :

Armes et armures. L'assassin est formé au maniement des armes permettant de frapper sans bruit et de donner la mort discrètement, de près ou de loin : arbalète (lourde, légère ou de poing), arc court (composite ou non), dague (de n'importe quel type), dard, épée courte, matraque et rapière. Il est habitué au port de l'armure légère, mais ne sait pas manier le bouclier. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Attaque sournoise. Si l'assassin se trouve en position de frapper sa cible alors que cette dernière est incapable de se défendre efficacement, l'attaque peut toucher un organe vital et infliger des dégâts supplémentaires. Chaque fois que la cible se trouve en situation de perdre son bonus de Dextérité à la CA (et même si elle n'en a pas), l'assassin peut tenter une attaque sournoise infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires au niveau 1 (+1d6 tous les niveaux impairs : 2d6 au niveau 3, 3d6 au niveau 5, etc.). S'il réussit un coup critique, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Ce type d'attaque exige une précision extrême. On peut la tenter avec une arme de jet ou à projectiles, mais pas au-delà de 10 mètres de distance.

S'il combat à mains nues ou à l'aide d'une matraque, l'assassin peut porter une attaque sournoise infligeant des dégâts temporaires. Il lui est impossible de choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts normaux (même avec le malus habituel de –4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

L'assassin ne peut tenter une attaque sournoise que contre un ennemi dont il peut frapper les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures

Table 2–9 : Assassins

Niv. classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), coup mortel, poison	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	+1 au jet de sauvegarde contre le poison, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6)	1	0	—	—
4	+3	+4	+1	+1	+2 au jet de sauvegarde contre le poison	1	1	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6), esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)	1	1	0	—
6	+4	+5	+2	+2	+3 au jet de sauvegarde contre le poison	1	1	1	—
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)	2	1	1	0
8	+6	+6	+2	+2	+4 au jet de sauvegarde contre le poison	2	1	1	1
9	+6	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6)	2	2	1	1
10	+7	+7	+3	+3	+5 au jet de sauvegarde contre le poison, esquive instinctive (+1 contre les pièges)	2	2	2	1

artificielles ou intangibles, morts-vivants, plantes et autres vases. Toute créature immunisée contre les coups critiques l'est également contre les attaques sournoises. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire est camouflé ou si grand que le PJ ne peut toucher ses organes vitaux.

Si l'assassin bénéficie également du pouvoir d'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), ses niveaux s'additionnent pour obtenir les dégâts supplémentaires qu'il inflige lors de ce type d'attaque.

Coup mortel. Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix de l'assassin). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + niveau de l'assassin + modificateur d'Int de l'assassin) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, + 1 round par niveau de l'assassin. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que l'assassin a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires à l'assassin pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Poison. L'assassin est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Sorts. Dès le niveau 1, l'assassin a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Pour ce faire, il doit avoir une Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur l'Intelligence et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence de l'assassin (le cas échéant). Si la Table 2–9 indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Si son Intelligence ne lui confère pas le bonus nécessaire, il ne peut pas lancer de sorts du niveau indiqué. L'assassin prépare et lance ses sorts de la même manière que le magicien.

Jet de sauvegarde contre le poison. L'assassin s'immunise progressivement contre la plupart des poisons en en ingérant des doses de plus en plus importantes. Cela se traduit par un bonus au jet de sauvegarde contre tous les poisons, acquis au niveau 2 et augmentant tous les niveaux pairs (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, etc.).

Esquive instinctive. Dès le niveau 2, l'assassin acquiert un pouvoir extraordinaire lui permettant de réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. À partir de ce moment, il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Au niveau 5, l'assassin ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que si ceux-ci venaient tous de la même direction. La plupart des roublards deviennent donc incapables de tenter des attaques sournoises contre lui. L'unique exception à cette règle concerne les roublards ayant au moins 4 niveaux de plus que le PJ ; eux peuvent encore le prendre en tenaille, et donc de lui porter des attaques sournoises.

Au niveau 10, le personnage acquiert un sens intuitif lui permettant de déceler les pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive (de +1) à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Si une autre classe du PJ lui confère également la faculté d'esquive instinctive, ajoutez les deux niveaux afin de voir les avantages qu'il tire de ce pouvoir.

Liste de sorts de l'assassin

L'assassin choisit ses sorts dans la liste suivante :

1er niveau : *brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée, son imaginaire.*

2e niveau : *alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, ténèbres.*

3e niveau : *antidétection, détection faussée, invisibilité, ténèbres profondes.*

4e niveau : *empoisonnement, invisibilité suprême, liberté de mouvement, porte dimensionnelle.*

Chevalier noir

Chevalier noir

Le chevalier noir est l'incarnation du Mal. C'est plus un démon qui a pris forme humaine qu'un mortel. Il mérite amplement sa réputation de noirceur et de vilenie ; pour preuve : les dieux malfaisants qu'il sert et les diables et démons avec qui il s'acoquine. Tout le monde le craint, et à juste titre. Certains vont jusqu'à l'appeler « antipaladin », eu égard à sa nature malfaisante.

Le chevalier noir dispose de multiples possibilités pour éliminer ses ennemis : il peut leur envoyer ses serviteurs maléfiques, les attaquer sournoisement, ou encore les combattre au grand jour, en faisant appel à toute sa puissance martiale (qui est plus que considérable). Guerriers, paladins déchus, rôdeurs, moines, druides et barbares font de redoutables chevaliers noirs, tout entiers tournés vers l'aspect guerrier de cette classe de prestige, tandis que les bardes et les roublards qui choisissent cette carrière font plutôt ressortir ses sorts et ses aspects plus subtils. Magiciens, ensorceleurs et prêtres qui deviennent chevaliers noirs sont souvent appelés diabolistes, car ils frayent encore plus que leurs semblables avec les fiélons.

En tant que PNJ, les chevaliers noirs dirigent souvent des légions de morts-vivants, Extérieurs maléfiques et autres monstres grâce auxquels ils tentent de se tailler un empire ou d'agrandir les frontières de leur domaine. Parfois, ils servent de lieutenants à des individus encore plus malfaisants qu'eux. Enfin, il arrive qu'ils opèrent seuls, soit en tant que tueurs à gages, soit comme chevaliers errants semant la mort et la destruction sur leur passage.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier noir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Table 2–10 : Chevaliers noirs

Niv. classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+0	*Détection du Bien*, poison	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Bénédiction impie, châtiment infernal	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Contrôle des morts-vivants, aura de désespoir	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+1d6)	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Serviteur infernal	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2		1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+2d6)	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2		2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+3d6)	2	2	2	1

Connaissances (religion) : degré de maîtrise de 2.

Discrétion : degré de maîtrise de 5.

Dons : Destruction d'arme, Enchaînement.

Spécial : le chevalier noir doit avoir établi un contact amical avec un Extérieur malfaisant (convoqué par lui-même ou quelqu'un d'autre) pour être passé aussi irrévocablement du côté du Mal.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier noir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier noir :

Armes et armures. Le chevalier noir sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé à porter tous les types d'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Dis-

SERVITEUR INFERNAL

À partir du niveau 5, le chevalier noir peut appeler un serviteur infernal, qui prend la forme d'un chat, d'une chauve-souris, d'un cheval, d'un corbeau, d'un crapaud, d'un poney ou d'un rat sanguinaire (tous ces animaux et leur équivalent infernal sont décrits dans le *Manuel des Monstres*). Cette créature peut jouer un rôle de gardien (chauve-souris), d'assistant (chat) ou de monture (cheval). Elle gagne des DV supplémentaires et des pouvoirs en fonction du niveau de son maître.

Le personnage ne peut pas avoir plus d'un serviteur infernal à la fois. Si la créature meurt, le chevalier noir ne peut pas en appeler une autre avant un an et un jour. Le nouveau serviteur présente d'emblée les caractéristiques correspondant au niveau de son maître.

Table 2–11 : Serviteur infernal

Niveau du maître	DV sup.	Armure naturelle	Bonus de For	Int	Spécial
12 ou –	+2 DV	+1	+1	6	Esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde
13–15	+4 DV	+3	+2	7	Comm. avec le maître
16–18	+6 DV	+5	+3	8	Lien du sang
19–20	+8 DV	+7	+4	9	Résistance à la magie

Niveau du maître. Le niveau du personnage (son niveau de chevalier noir + son niveau d'origine).

DV sup. Ces DV sont des d8 que l'on rajoute aux pv normaux du serviteur infernal. Le bonus de Constitution est appliqué à tous, comme d'habitude. N'oubliez pas que les DV supplémentaires améliorent le bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde.

Armure naturelle. Le bonus indiqué vient s'ajouter à la CA normale de la créature.

Bonus de For. Ajoutez ce chiffre à la valeur de Force du serviteur.

Int. La valeur d'Intelligence de la créature (qui est plus intelligente que les autres animaux de la même espèce).

Esquive surnaturelle. Si le serviteur infernal est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts). Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, cette faculté est un pouvoir extraordinaire.

Transfert d'effet magique. Si le chevalier noir le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son serviteur infernal, à condition que ce dernier se trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50 mètre). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas, même si la créature revient à côté du chevalier noir. Le PJ peut lancer directement sur son serviteur tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du serviteur (créature magique).

Lien télépathique. Le chevalier noir bénéficie d'un lien télépathique avec son serviteur tant que celui-ci reste distant de moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature, mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les serviteurs intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles. Cette faculté est un pouvoir surnaturel.

En raison du lien unissant le serviteur à son maître, celui-ci bénéficie des informations rapportées par son animal suite à la visite d'un lieu ou l'observation d'un objet.

Transfert de jet de sauvegarde. Le serviteur infernal utilise son jet de sauvegarde de base ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux.

Communication avec le maître. Le chevalier noir et son serviteur infernal peuvent communiquer verbalement comme s'ils parlaient un langage commun. Les autres créatures qui viendraient à les entendre ne peuvent comprendre ce qu'ils se disent sans assistance magique.

Lien du sang. Le serviteur infernal bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque, aux jets de sauvegarde et à tous les jets de compétence ou de caractéristique s'il voit son maître menacé ou en danger. Ce bonus dure tant que le danger est immédiat ou apparent.

Résistance à la magie. La résistance à la magie du serviteur est égale au niveau du chevalier noir + 5. Si un adversaire tente d'affecter la créature à l'aide de magie, il doit réussir un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) au moins égal au jet de résistance à la magie du serviteur infernal.

TABLE 2–12 : POUVOIRS DE PALADIN DÉCHU (CHEVALIER NOIR)

Ancien niveau paladin	Pouvoir supplémentaire
1–2	Châtiment infernal une fois par jour (en plus du pouvoir accordé à tous les chevaliers noirs ; autrement dit un paladin déchu peut l'utiliser deux fois par jour à partir du niveau 2).
3–4	*Imposition des mains*. Chaque jour, le chevalier noir peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau. Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur infernal.
5–6	Dégâts de l'attaque sournoise augmentés de +1d6.
7–8	Convocation infernale. Une fois par jour, le paladin déchu peut lancer *convocation de monstres I*, mais uniquement pour appeler une créature maléfique. Pour ce qui est de ce pouvoir, son niveau de jeteur de sorts est égal au double de son niveau de chevalier noir.
9–10	Écuyer mort-vivant. À partir du niveau 5, en plus de son serviteur infernal, le paladin déchu bénéficie des services d'un écuyer squelette ou zombi, qui ne peut pas être repoussé ou intimidé et qui acquiert les mêmes pouvoirs que le serviteur infernal au fur et à mesure que le chevalier noir gagne des niveaux.
11+	Faveur des dieux infernaux. Les divinités maléfiques n'aiment rien tant que de voir un cœur pur corrompu, aussi un personnage de ce niveau peut-il instantanément échanger autant de niveaux de paladin qu'il le souhaite contre des niveaux de chevalier noir. Par exemple, un paladin déchu de niveau 12 peut choisir d'acquérir instantanément 10 niveaux de chevalier noir, ce qui le fait passer chevalier noir/paladin (déchu) de niveau 10/2. Son niveau global ne change pas. Cet échange est tout à son avantage, compte tenu qu'il avait déjà perdu la quasi-totalité de ses avantages de paladin en rejoignant la cause du Mal. Par contre, si son niveau de paladin déchu tombe trop bas suite à cet échange, le PJ perd les pouvoirs correspondants de cette table. Ainsi, un paladin déchu de niveau 15 décidant de passer chevalier noir/paladin (déchu) de niveau 10/5 ne conserve que les trois premiers pouvoirs que lui accorde cette table (il perd ceux de *convocation de monstres I* et d'écuyer mort-vivant).

crétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Détection du Bien. À volonté, le chevalier noir peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

Poison. Le chevalier noir est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Bénédiction impie. Si la valeur de Charisme du chevalier noir lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du PJ.

Sorts. Dès le niveau 1, le chevalier noir a la possibilité de lancer quelques sorts divins. Pour ce faire, il doit avoir une Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du chevalier noir (le cas échéant). Si la Table 2–10 indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Si sa Sagesse ne lui confère pas le bonus nécessaire, il ne peut pas lancer de sorts du niveau indiqué. Le chevalier noir a accès à tous les sorts indiqués plus bas ; il les prépare et les lance de la même manière que le prêtre (mais ne peut pas les transformer spontanément en sorts de *soins* ou de *blessure*).

Châtiment infernal. Une fois par jour, un chevalier noir de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme au résultat du jet d'attaque (si le modificateur de Charisme du personnage est un malus, il n'est pas pris en compte) et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau. Par exemple, un chevalier noir de niveau 9 armé d'une épée longue occasionnera 1d8+9 points de dégâts, plus les bonus dus à sa Force ou son arme, si celle-ci est magique. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais le chevalier noir ne peut plus s'en servir de la journée. Châtiment infernal est un pouvoir surnaturel.

Aura de désespoir. À partir du niveau 3, le chevalier noir dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de moral de –2 à tous les jets de sauvegarde. Cette aura est un pouvoir surnaturel.

Contrôle des morts-vivants. Quand le chevalier noir atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir surnaturel de contrôler et d'intimider les morts-vivants (voir le *Manuel des Joueurs*, page 140). Il affecte ces créatures comme un prêtre ayant deux niveaux de moins.

Attaque sournoise. À partir du niveau 4, si le chevalier noir se trouve en position de frapper sa cible alors que cette dernière est incapable de se défendre efficacement, l'attaque peut toucher un organe vital et infliger des dégâts supplémentaires. Chaque fois que la cible est en situation de perdre son bonus de Dextérité à la CA (et ce, même si elle n'en a pas) ou que le chevalier noir la prend en tenaille, ce dernier peut tenter une attaque sournoise infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires au niveau 4 (+1d6 tous les trois niveaux par la suite : 2d6 au niveau 7, 3d6 au niveau 10, etc.). S'il réussit un coup critique, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Ce type d'attaque exige une précision extrême. On peut la tenter avec une arme de jet ou à projectiles, mais pas au-delà de 10 mètres de distance. Le chevalier noir ne peut pas s'en servir pour infliger des dégâts temporaires. Il doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire est camouflé ou si grand que le PJ ne peut toucher ses organes vitaux.

Le chevalier noir ne peut tenter une attaque sournoise que contre un ennemi dont il peut frapper les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles ou intangibles, morts-vivants, plantes et autres vases. Toute créature immunisée contre les coups critiques l'est également contre les attaques sournoises.

Si le chevalier noir bénéficie également du pouvoir d'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), ses niveaux s'additionnent pour obtenir les dégâts supplémentaires qu'il inflige lors de ce type d'attaque.

TABLE 2–13 : GARDIENS DU SAVOIR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Secret	+1 niveau dans la classe précédente
2	+1	+0	+0	+3	Savoir	+1 niveau dans la classe précédente
3	+1	+1	+1	+3	Secret	+1 niveau dans la classe précédente
4	+2	+1	+1	+4	Langage supplémentaire	+1 niveau dans la classe précédente
5	+2	+1	+1	+4	Secret	+1 niveau dans la classe précédente
6	+3	+2	+2	+5	Savoir supérieur	+1 niveau dans la classe précédente
7	+3	+2	+2	+5	Secret	+1 niveau dans la classe précédente
8	+4	+2	+2	+6	Langage supplémentaire	+1 niveau dans la classe précédente
9	+4	+3	+3	+6	Secret	+1 niveau dans la classe précédente
10	+5	+3	+3	+7	Savoir divin	+1 niveau dans la classe précédente

Liste de sorts du chevalier noir

Le chevalier noir choisit ses sorts dans la liste suivante :

1er niveau : *anathème, arme magique, blessure légère, convocation de monstres I*, frayeur, soins légers.*

2e niveau : *blessure modérée, convocation de monstres II*, force de taureau, fracassement, mise à mort, soins modérés, ténèbres.*

3e niveau : *blessure grave, contagion, convocation de monstres III*, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes.*

4e niveau : *blessure critique, convocation de monstres IV*, empoisonnement, liberté de mouvement, soins intensifs.*

* Uniquement pour appeler des créatures maléfiques.

Paladins déchus

Les chevaliers noirs ayant également des niveaux de paladin (autrement dit, les paladins déchus) acquièrent des pouvoirs supplémentaires dépendant de leur niveau de paladin. Comme quoi les plus ardents champions de la justice peuvent faire les plus terribles serviteurs du Mal une fois corrompus...

Gardien du savoir

Les gardiens du savoir sont des lanceurs de sorts dont l'existence tout entière est tournée vers la quête de la connaissance ; pour eux, tout savoir vaut de l'or. Ils font tout pour découvrir les secrets qui leur permettront de devenir des êtres meilleurs, tant sur le plan physique que mental ou spirituel.

Les personnages n'ayant pas au moins un niveau de magicien, prêtre, druide ou ensorceleur n'ont guère d'intérêt à choisir cette classe. Paladins, bardes et rôdeurs peuvent faire ce choix de carrière, mais il ne leur apportera pas grand-chose.

Les gardiens du savoir se regroupent parfois en communautés vivant à l'écart, mais on a davantage de chances de les rencontrer dans le cadre d'ordres affiliés à une université, bibliothèque ou autre source de connaissance. Beaucoup arrondissent leurs fins de mois en louant leurs services comme sages. Un gardien du savoir peut aussi devenir l'ancien ou le chef d'une communauté, auquel cas il fait appel à ses connaissances pour aider les autres.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir gardien du savoir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Sorts : faculté de lancer au moins sept sorts de divination, dont un du 3e niveau (ou plus).

Deux compétences de Connaissances : spécialité au choix ; degré de maîtrise de 10 dans chaque.

Dons : trois dons de métamagie ou de création d'objets, plus Talent (Connaissances [spécialité au choix]).

Compétences de classe

Les compétences du gardien du savoir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int, compétence réservée), Dressage (Cha), Estimation (Int), Langue, Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Scrutation (Int) et Utilisation d'objets magiques (Cha, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Table 2–14 : Secrets des gardiens du savoir

Niveau + mod. Int	Secret	Effet
1	Secret de maîtrise	Degré de maîtrise de 4 dans une compétence que le PJ ne maîtrisait pas
2	Secret de vitalité	+3 points de vie
3	Secret de la force intérieure	+1 aux jets de Volonté
4	Secret de la résistance physique	+1 aux jets de Vigueur
5	Secret de la vivacité	+1 aux jets de Réflexes
6	Secret du combat	+1 au jet d'attaque
7	Secret de l'esquive	Bonus d'esquive de +1 à la CA
8	Savoir pratique	Don au choix
9	Arcane secret	1 sort en bonus du 1er niveau*
10	Autre arcane secret	1 sort en bonus du 2e niveau*

* Gagné comme si le PJ avait une valeur suffisante dans la caractéristique concernée.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien du savoir :

Armes et armures. Le gardien du savoir ne sait manier aucune arme, pas plus qu'il n'est habitué au port de l'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Sorts. Le gardien du savoir poursuit ses recherches magiques, ce qui lui permet de continuer à développer normalement son répertoire de sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau de gardien du savoir, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de gardien du savoir à celui de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de jeteur de sorts par la même occasion).

S'il est magicien, il ajoute deux nouvelles incantations à son livre de sorts. Par exemple, Gremda, magicienne de niveau 8, décide d'acquérir un niveau de gardienne du savoir. Elle gagne les sorts correspondant à une magicienne de


Gardienne du savoir

niveau 9 et acquiert tous les avantages auxquels peut prétendre un gardien du savoir de niveau 1. Si, plus tard, elle choisit de poursuivre sa progression en tant que magicienne (devenant par là même magicienne/gardienne du savoir de niveau 9/1), ses sorts sont les mêmes que ceux d'une magicienne de niveau 10.

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir gardien du savoir, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de gardien du savoir lui permet de progresser, tant en nombre de sorts quotidiens qu'en niveau de jeteur de sorts.

Secret. Au cours de ses recherches, le personnage découvre de nombreux secrets. Tous les niveaux impairs, il peut choisir un secret de la Table 2–14. Son niveau et son modificateur d'Intelligence déterminent ceux auxquels il peut prétendre. Aucun secret ne peut être pris plus d'une fois.

Savoir. Comme son nom l'indique, le gardien du savoir s'intéresse à la connaissance sous toutes ses formes. Dès le niveau 2, il a la possibilité de connaître des légendes ou des informations sur des sujets extrêmement variés, tout comme un barde faisant appel à son savoir bardique. Le personnage ajoute son niveau et son modificateur d'Intelligence à son jet de savoir. Voir le *Manuel des Joueurs*, page 29, pour plus de précisions sur le savoir bardique.

Langage supplémentaire. Pour pouvoir poursuivre ses recherches, le gardien du savoir doit nécessairement apprendre de nouvelles langues. Il choisit un langage supplémentaire au niveau 4, et un autre au niveau 8.

Savoir supérieur. Au niveau 6, le personnage acquiert la faculté de découvrir les propriétés des objets magiques comme avec l'aide du sort *identification*. Il peut faire appel à ce pouvoir extraordinaire une fois par objet.

Savoir divin. Au niveau 10, le gardien du savoir peut faire appel à ses immenses connaissances pour bénéficier de l'effet du sort *mythes et légendes* ou *analyse d'enchantement*, au choix. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire auquel il peut faire appel une fois par jour.

Maître des ombres

Illus. de J. Foster

Maître des ombres

Les maîtres des ombres sont les virtuoses des faux-semblants, opérant en limite de l'ombre et de la lumière. Le mystère et le secret qui les entourent font que personne ne leur fait jamais confiance, mais ils sont également une source d'émerveillement pour tous.

Roublards, bardes et moines font d'excellents maîtres des ombres, mais les guerriers, barbares, rôdeurs et paladins peuvent également trouver des raisons de choisir cette carrière, dont les pouvoirs leur permettent d'obtenir l'effet de surprise. Magiciens, prêtres, ensorceleurs et druides prenant cette classe de prestige mettent généralement ses aptitudes défensives à profit pour s'enfuir rapidement une fois qu'ils ont lancé leurs sorts. Malgré leur penchant pour les faux-semblants et leur faculté à manipuler les ombres, il y a autant de maîtres des ombres bons que mauvais. Ils peuvent utiliser leurs pouvoirs comme ils l'entendent.

En tant que PNJ, les maîtres des ombres vivent souvent en groupe et ne restent jamais longtemps au même endroit. Certains vivent de leur talent en faisant l'amuseur public. D'autres ne sont ni plus ni moins que des voleurs, mettant leurs capacités à profit pour abuser leurs victimes ou s'introduire chez elles. Une aura de mystère plane sur cette profession, et personne ne sait s'il faut en penser du bien ou du mal.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître des ombres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Déplacement silencieux : degré de maîtrise de 8.
Discrétion : degré de maîtrise de 10.
Représentation : degré de maîtrise de 5.
Dons : Attaques réflexe, Esquive, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du maître des ombres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Décryptage (Int, compétence réservée), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha), Saut (For) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître des ombres :

Armes et armures. Le maître des ombres sait manier l'arbalète (lourde, légère ou de poing), l'arc court (composite ou non), le bâton, la dague (de n'importe quel type), le dard, l'épée courte, le gourdin, la masse d'armes, la matraque, la morgenstern et la rapière. Il est formé au port de l'armure légère mais ne sait pas manier le bouclier. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Discrétion totale. Le maître des ombres peut faire appel à sa compétence de Discrétion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet). Discrétion totale est un pouvoir surnaturel.

Esquive totale. Au niveau 2, le maître des ombres acquiert le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu*), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Ce pouvoir extraordinaire ne peut être utilisé que si le personnage porte au maximum une armure légère.

Vision dans le noir. Également au niveau 2, le maître des ombres voit dans l'obscurité la plus totale comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *vision dans le noir*. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Esquive instinctive. Au niveau 2, le maître des ombres acquiert un pouvoir extraordinaire lui permettant de réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. À partir de ce moment, il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Au niveau 5, le personnage ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que si ceux-ci venaient

Table 2–15 : Maîtres des ombres

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Discrétion totale
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale, vision dans le noir, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)
3	+2	+3	+1	+1	*Ombres illusoires*, convocation d'ombre
4	+3	+4	+1	+1	Téléportation par les ombres (6 m)
5	+3	+4	+1	+1	Roulé-boulé, esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)
6	+4	+5	+2	+2	Téléportation par les ombres (12 m), convocation d'ombre
7	+5	+5	+2	+2	Esprit fuyant
8	+6	+6	+2	+2	Téléportation par les ombres (24 m)
9	+6	+6	+3	+3	Convocation d'ombre
10	+7	+7	+3	+3	Téléportation par les ombres (48 m), esquive surnaturelle, esquive instinctive (+1 contre les pièges)

tous de la même direction. La plupart des roublards deviennent donc incapables de tenter des attaques sournoises contre lui. L'unique exception à cette règle concerne les roublards ayant au moins 4 niveaux de plus que le PJ ; eux peuvent encore le prendre en tenaille, et donc lui porter des attaques sournoises.

Au niveau 10, le maître des ombres acquiert un sens intuitif lui permettant de déceler les pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges, et un bonus d'esquive (de +1) à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Si une autre classe du PJ lui confère également la faculté d'esquive instinctive, ajoutez les deux niveaux afin de voir les avantages qu'il tire de ce pouvoir.

Ombres illusoires. Quand le maître des ombres atteint le niveau 3, il peut créer des illusions à partir des ombres qui l'entourent. Ce pouvoir magique produit un effet similaire au sort *image silencieuse* ; il peut être utilisé une fois par jour.

Convocation d'ombre. Au niveau 3, le personnage peut convoquer une ombre, un mort-vivant décrit dans le *Manuel des Monstres*. Contrairement aux ombres normales, celle-ci est du même alignement que le PJ. Personne d'autre que ce dernier ne peut la repousser, l'intimider ou la contrôler. Elle accompagne fidèlement le maître des ombres, avec qui elle peut communiquer intelligiblement. Tous les trois niveaux, le personnage peut convoquer une nouvelle ombre. Dans le même temps, toutes celles qu'il a déjà à ses côtés gagnent +2 DV (et les bonus correspondants aux jets d'attaque et de sauvegarde). Par exemple, un maître des ombres de niveau 9 peut s'entourer de trois ombres ayant chacune 7 DV.

Si une ombre est détruite (ou si le PJ la renvoie volontairement), son maître doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). Dans le cas contraire, il perd 200 PX par niveau de maître des ombres. Un jet de sauvegarde réussi réduit de moitié cette perte de points d'expérience, soit 100 PX par niveau de maître des ombres. Le personnage ne peut pas tomber en dessous de 0 PX suite à une telle mésaventure. Une ombre détruite ou renvoyée ne peut pas être remplacée avant un an et un jour.

Téléportation par les ombres. Au niveau 4, le maître des ombres acquiert la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Ce pouvoir est toutefois plus limité que le sort, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 6 mètres par jour de cette manière, qu'il peut décomposer en deux sauts (de 3 mètres chacun) s'il le souhaite. Tous les deux niveaux au-delà du niveau 4, la distance qu'il peut parcourir double (12 mètres au niveau 6, 24 mètres au niveau 8, et 48 mètres au niveau 10). Il peut diviser ce total en autant de sauts qu'il le souhaite, mais chaque saut, aussi court soit-il, compte au moins pour 3 mètres et tout saut est arrondi au multiple de 3 mètres supérieur pour ce qui est de déterminer la distance utilisée (par exemple,un maître des ombres de niveau 6 effectuant un saut de 10 mètres ne peut plus se servir de ce pouvoir jusqu'au lendemain).

Roulé-boulé. À partir du niveau 5, le maître des ombres peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qui devaient lui être infligés sont réduits de moitié. Il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir pour tenter cette manœuvre désespérée (s'il est dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA, le roulé-boulé n'est pas possible).

Esprit fuyant. Ce pouvoir extraordinaire acquis au niveau 7 représente l'aisance avec laquelle le maître des ombres parvient à échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Chaque fois que le PJ est pris pour cible par un enchantement et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard. S'il le rate également, il succombe à l'effet du sort.

Esquive surnaturelle. Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du maître des ombres lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, cette faculté est un pouvoir extraordinaire.

Protecteur nain

Le protecteur nain a prêté serment de protéger sa race, le mode de vie nain, un aristocrate nain ou un dieu des nains. Comme son nom l'indique, c'est un combattant particulièrement doué pour la défense. Une rangée de protecteurs nains constitue une bien meilleure barrière qu'un mur de 3 mètres d'épaisseur (et elle est autrement plus dangereuse !).

La plupart des protecteurs nains sont des guerriers, des paladins, des rôdeurs ou des prêtres, même si anciens barbares, ensorceleurs, magiciens et druides peuvent tirer parti des aptitudes défensives de cette classe de prestige. Généralement, roublards, bardes et moines font trop appel à leur mobilité pour que cette classe leur soit vraiment utile.

En tant que PNJ, les protecteurs nains sont souvent soldats dans une citadelle naine. Leurs unités d'élite sont tenues à l'écart du reste des troupes. Il arrive qu'un protecteur nain parte en mission seul, mais il est si avare de paroles qu'il est souvent bien difficile d'apprendre quel est le but de sa quête.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir protecteur nain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal.

Race : nain.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Dons : Endurance, Esquive, Robustesse.

Compétences de classe

Les compétences du protecteur nain (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de protecteur nain :

Armes et armures. Le protecteur nain sait manier les armes courantes ou de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé au port de n'importe quel type d'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Dis-

TABLE 2–16 : PROTECTEURS NAINS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Bonus à la CA	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	+1	Position défensive (1/jour)
2	+2	+0	+3	+3	+1	Sens du danger (bonus de Dex à la CA)
3	+3	+1	+3	+3	+1	Position défensive (2/jour)
4	+4	+1	+4	+4	+2	
5	+5	+1	+4	+4	+2	Position défensive (3/jour)
6	+6	+2	+5	+5	+2	Réduction des dégâts (3/–), sens du danger (ne peut être pris en tenaille)
7	+7	+2	+5	+5	+3	Position défensive (4/jour)
8	+8	+2	+6	+6	+3	
9	+9	+3	+6	+6	+3	Position défensive (5/jour)
10	+10	+3	+7	+7	+4	Réduction des dégâts (6/–), sens du danger (+1 contre les pièges)

crétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Position défensive. En cas de besoin, le protecteur nain peut devenir une véritable citadelle vivante. Ce pouvoir lui permet de s'ancrer au sol pour gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il acquiert les bonus suivants :

- +2 en Force
- +4 en Constitution
- bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde
- bonus d'esquive de +4 à la CA

Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par niveau, mais ces pv disparaissent dès que la valeur de Constitution du protecteur nain retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences telles que Déplacement silencieux ou Saut. Il peut garder sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le protecteur nain a le souffle coupé et subit un malus de –2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position qu'un nombre de fois déterminé par son niveau (voir la Table 2–16 : protecteurs nains). Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action (par exemple, il ne peut pas le faire pour bénéficier de l'apport de points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure ; pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

Sens du danger. Dès le niveau 2, le protecteur nain acquiert un pouvoir extraordinaire lui permettant de réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. À partir de ce moment, il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).



Protecteur nain

Au niveau 6, le personnage ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que si ceux-ci venaient tous de la même direction. La plupart des roublards deviennent donc incapables de tenter des attaques sournoises contre lui. L'unique exception à cette règle concerne les roublards ayant au moins 4 niveaux de plus que le protecteur nain ; eux peuvent encore le prendre en tenaille, et donc lui porter des attaques sournoises.

Au niveau 10, le PJ acquiert un sens intuitif lui permettant de déceler les pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive (de +1) à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Ce pouvoir se cumule avec esquive instinctive. Si une autre classe du personnage lui confère ce pouvoir, additionnez ses deux niveaux pour voir à quel niveau sens du danger prend effet.

Réduction des dégâts. À partir du niveau 6, le protecteur nain acquiert un pouvoir extraordinaire lui permettant de ne tenir aucun compte d'une partie des dégâts qu'il encaisse. Chaque fois que le PJ reçoit un coup, les dégâts qu'il subit sont diminués de 3 points. Au niveau 14, cette réduction des dégâts passe à 6 points par coup. Ce pouvoir peut annuler une attaque (en faisant tomber les dégâts à 0), mais pas rendre des points de vie au personnage (même sur un résultat négatif).

CLASSES DE PNJ

Le *Manuel des Joueurs* détaille longuement les aventuriers, mais qu'en est-il du reste de la population ? Tous les habitants du monde de campagne ne peuvent pas être guerriers, magiciens ou roublards. Vous trouverez ci-dessous quelques classes réservées aux PNJ. À l'exception possible du noble et de l'expert, toutes sont bien plus faibles que les classes de personnage. Elles concernent les gens « normaux », qui ne passent pas leur vie à rechercher l'aventure et à explorer les endroits mal famés.

Cela étant, ces classes sont semblables aux autres. Elles s'accompagnent d'un nouveau don tous les trois niveaux et d'un point de caractéristique supplémentaire tous les quatre niveaux (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). La plupart des PNJ prennent des dons tels qu'Endurance, Pistage, Talent et autres capacités utilisables dans la vie de tous les jours (plutôt que celles liées au combat). Les PNJ peuvent se multiclasser, voire prendre des classes de PJ si vous le souhaitez.

Table 2–17 : adeptes

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e
1	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Convocation de familier	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Chaque classe de PNJ s'accompagne d'une progression en niveaux normale, ce qui vous permet d'établir un rapport de force, ou plutôt d'aptitude, entre les habitants de votre monde. Un forgeron de village sera peut-être un homme du peuple de niveau 3, tandis que le plus grand forgeron du monde pourra prétendre au rang d'expert de niveau 20. Ce PNJ aura de nombreux dons et une compétence indéniable dans son domaine de prédilection, mais il sera incapable de déployer la même efficacité au combat qu'un guerrier de niveau bien inférieur, et il ne pourra bien évidemment pas lancer le moindre sort.

Les PNJ engrangent les points d'expérience de la même façon que les PJ (voir le Chapitre 7 : les récompenses, pour plus de précisions). Toutefois, les occasions de le faire sont plus limitées, car ils ne partent pas en aventure. C'est pour cette raison que les gens du peuple progressent très lentement en niveau, et que rares sont ceux qui dépassent le niveau 2 ou 3. Un homme d'armes membre de la garde pourra sans doute gagner un peu plus d'expérience, mais il n'approchera jamais le total de PX auquel peut prétendre un aventurier en activité. Notez que les PNJ sont de plus haut niveau dans les territoires contestés que dans les régions paisibles : un fermier devant sans cesse combattre les gnolls pour les empêcher de détruire sa ferme ou d'incendier ses champs sera sans doute un homme du peuple de haut niveau.

Ces classes devraient vous proposer une diversité suffisante pour vous permettre de créer tout personnage autre qu'un aventurier, et ce quelle que soit son activité. Référez-vous à Création de ville, pages 137–140, pour voir combien de représentants de chaque classe se trouvent dans une ville et quel est leur niveau respectif.

Abréviations : les abréviations utilisées pour les classes réservées aux PNJ sont : Ade = adepte ; Exp = expert ; GdP = gens du peuple ; HdA = homme d'armes ; Nob = noble.

Adepte

Certaines religions et la plupart des sociétés tribales ne possèdent pas les ressources nécessaires pour former des magiciens ou des prêtres. Leurs adeptes ont un savoir magique moindre, mais ont accès aux sorts profanes et divins. Ils font office de sages, d'anciens et de défenseurs de la tribu.

On trouve parfois des adeptes dans les communautés isolées (d'humains, d'elfes, de nains, de gnomes ou d'halfelins), mais cette classe prédomine surtout chez les humanoïdes bestiaux tels que les orques, gobelins, gnolls, gobelours et autres ogres.

Dés de vie : d6.

Compétences de classe

Les compétences de l'adepte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Scrutation (Int, compétence réservée) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int.) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'adepte :

Armes et armures. L'adepte sait manier toutes les armes courantes. Par contre, il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Sorts. L'adepte lance des sorts divins, même si certains sont décrits comme sorts profanes dans le *Manuel des Joueurs.* Il est limité à un certain nombre de sorts par jour, déterminé par son niveau. Comme le prêtre, il peut jeter n'importe quel sort des niveaux auquel il a accès. Il doit lui aussi les préparer à l'avance (voir le *Manuel des Joueurs*, page 156).

Le DD associé au jet de sauvegarde de ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse de l'adepte.

Contrairement au magicien, l'adepte ne trouve pas ses sorts dans des livres ou sur des parchemins. Il les obtient par la prière ou la méditation, et les doit directement à son dieu ou à sa foi. Chaque jour, au moment qu'il a choisi (mais qui doit toujours rester le même), il doit prier ou méditer une heure durant pour récupérer ses sorts. Le temps qu'il passe à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts.

Quand la Table 2–17 indique 0 sort d'un niveau donné, cela signifie que le personnage a juste droit à ses sorts en bonus pour ce niveau. Si sa Sagesse n'est pas suffisamment élevée pour lui conférer le bonus correspondant, il ne peut jeter aucun sort de ce niveau.

Chaque adepte possède un symbole sacré (focaliseur divin) dont l'aspect dépend de sa religion.

Familier. Au niveau 2, l'adepte peut appeler un familier, à la manière des magiciens et des ensorceleurs. Voir l'encadré consacré à ces créatures de compagnie, page 34 du *Manuel des Joueurs.*

Équipement de départ

Pour 2d4 x 10 po d'équipement.

Liste de sorts de l'adepte

L'adepte choisit ses sorts dans la liste page suivante :

Niveau 0 : *assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, son illusoire, soins superficiels.*

1er niveau : *bénédiction, brume de dissimulation, compréhension des langages, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, frayeur, injonction, mains brûlantes, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, soins légers, sommeil.*

2e niveau : *aide, détection de l'invisibilité, endurance, force de taureau, grâce féline, hypnose des animaux, image miroir, invisibilité, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives, soins modérés, ténèbres, toile d'araignée.*

3e niveau : *animation des morts, contagion, délivrance des malédictions, don des langues, éclair, flamme éternelle, guérison des maladies, lumière du jour, malédiction, neutralisation du poison, soins importants, ténèbres profondes.*

4e niveau : *création mineure, métamorphose, métamorphose provoquée, mur de feu, peau de pierre, restauration, soins intensifs.*

5e niveau : *annulation d'enchantement, communion, création majeure, guérison suprême, mur de pierre, rappel à la vie, vision lucide.*

Expert

Les experts sont des artisans ou des travailleurs passés maîtres dans leur spécialité. Normalement, ils ne possèdent pas la formation nécessaire pour devenir aventuriers, mais ils sont bien supérieurs aux gens du peuple dans leur domaine. Le forgeron renommé, le juriste établi, le marchand rusé, le sage érudit et le maître charpentier sont tous des experts.

Cette classe présente le potentiel nécessaire pour être choisie par un joueur, mais uniquement s'il désire incarner un personnage sortant des sentiers battus. Les experts peuvent avoir des compétences extrêmement variées. La plupart des villes ou communautés ont plusieurs experts dans divers domaines. Utilisez cette classe pour les artisans renommés, les marchands expérimentés, les guides ou marins aguerris, les sages érudits ou toute autre profession de ce genre.

Dés de vie : d6.

TABLE 2–18 : EXPERTS

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Compétences de classe

L'expert peut choisir jusqu'à dix compétences, qui deviennent par la suite ses compétences de classe. Certaines (pas plus de deux) peuvent être réservées à d'autres classes. Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int.) x 4.
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'expert :

Armes et armures. L'expert sait manier toutes les armes courantes, mais pas le bouclier. Il est formé au port de l'armure légère. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

Gens du peuple

Les gens du peuple sont fermiers, marchands, bâtisseurs, caravaniers, bref, on les trouve tout autour des personnages. À quelques rares exceptions près, ils n'ont aucune envie de mener l'existence hasardeuse des aventuriers (d'ailleurs, leurs compétences ne les prédisposent pas à ce genre de vie). Doués dans leur spécialité, ils constituent l'essentiel de la population.

Les PJ ne devraient jamais choisir cette classe, qu'il vaut mieux réserver à tout PNJ n'entrant dans aucune des autres classes proposées.

Dés de vie : d4.

TABLE 2–19 : GENS DU PEUPLE

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

Compétences de classe

Les compétences des gens du peuple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int.) x 4.
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme ou femme du peuple :

Armes et armures. Les gens du peuple savent manier une arme courante et une seule, mais pas le bouclier. Ils ne sont pas habitués au port de l'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Équipement de départ

Pour 5d4 po d'équipement.

Homme d'armes

Les hommes d'armes sont de solides combattants qui ne bénéficient pas de l'entraînement rigoureux des guerriers, des dons de survie des rôdeurs, de l'appui divin des paladins ou de la rage destructrice des barbares. Ils ne possèdent aucun talent spécial au combat, mais cela ne les rend pas moins dangereux pour autant.

Les hommes d'armes ne peuvent jamais être aussi forts que les guerriers, aussi les joueurs désirant incarner un combattant ont-ils tout intérêt à délaisser cette classe au profit de celles présentées par le *Manuel des Joueurs*. Les hommes d'armes sont des combattants aguerris, mais ils n'ont pas suivi un entraînement systématique. Ils sont communs chez les humanoïdes et les géants (orques, ogres, etc.). Vous pouvez également utiliser cette classe pour les soldats (mais peut-être pas pour les officiers ou les soldats de carrière), gardes, miliciens, fier-à-bras et autres brutes, ainsi que pour les gens du peuple ayant appris à se défendre.

Dés de vie : d8.

TABLE 2–20 : HOMMES D'ARMES

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté
1	+1	+0	+2	+0
2	+2	+0	+3	+0
3	+3	+1	+3	+1
4	+4	+1	+4	+1
5	+5	+1	+4	+1
6	+6/+1	+2	+5	+2
7	+7/+2	+2	+5	+2
8	+8/+3	+2	+6	+2
9	+9/+4	+3	+6	+3
10	+10/+5	+3	+7	+3
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6
20	+20/15/+10/+5	+6	+12	+6

Compétences de classe

Les compétences de l'homme d'armes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int.) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme d'armes :

Armes et armures. L'homme d'armes sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé au port de tous les types d'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

Noble

Les nobles sont souvent des personnes cultivées, qui ont eu la chance de naître dans une famille aisée. Ce sont les gens riches et influents du monde de campagne. Dans la plupart des cas, ils ont la possibilité de vivre comme bon leur semble et de multiplier les voyages. Ayant naturellement accès aux plus belles opportunités, ils peuvent s'élever encore plus dans la société pour peu qu'ils sachent les saisir. Certains partent en aventure avec des guerriers, magiciens et autres, mais pour eux, il ne s'agit bien souvent que d'un divertissement passager.

Le noble présente un potentiel certain en tant que PJ. Il sait en effet se débrouiller au combat et a accès à un nombre de compétences pour le moins impressionnant. Mais on ne devient pas noble par choix ; on l'est à la naissance. Un personnage multiclassé doit automatiquement prendre noble comme classe d'origine. Nous vous recommandons tout de même de réserver cette classe aux dirigeants et aux membres de leur cour.

Dés de vie : d8.



Homme d'armes, expert, homme du peuple, noble et adepte

Table 2–21 : nobles

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Compétences de classe

Les compétences du noble (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Langue, Lecture sur les lèvres (Int, compétence réservée), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int.) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de noble :

Armes et armures. Le noble sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé au port de tous les types d'armure. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Pour leur part, les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de –1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Équipement de départ

Pour 6d8 x 10 po d'équipement.

OPTION : PERSONNAGES MULTICLASSÉS DE NIVEAU 1

Si vous le souhaitez, un personnage peut être multiclassé dès le niveau 1. Dans ce cas, il ne peut avoir que deux classes à l'origine (il est donc biclassé), et l'une de ses classes doit être la classe de prédilection de sa race (voir le Chapitre 2 : les races, du *Manuel des Joueurs*). N'ayant pas de classe de prédilection, humains et demi-elfes peuvent combiner les classes de leur choix au niveau 1.

Comme le niveau global d'un aventurier est égal à la somme de tous ses niveaux de classe, notre PJ biclassé en début de carrière ne peut pas avoir atteint le niveau 1 dans aucune de ses classes, sinon il commencerait d'emblée niveau 2. Au lieu de cela, on le considère comme apprenti dans ses deux classes. En tant qu'apprenti, il bénéficie de certains des avantages que chacune de ses classes confère au niveau 1, mais pas de tous. Dès qu'il atteint le niveau 2, il devient automatiquement niveau 1/1 et acquiert toutes les aptitudes qui lui manquaient.

Au niveau 1

Consultez la Table 2–22 : personnages apprentis. Le personnage a droit à tous les bénéfices combinés de ses deux classes, sauf indication contraire (voir ci-dessous).

Pour ce qui est du maniement des armes et du port de l'armure, il cumule les avantages de ses deux classes (le fait de savoir manier deux fois une même catégorie d'armes ne lui confère pas le moindre avantage supplémentaire).

Pour ce qui est des points de vie, choisissez une des deux classes, qui sera la classe principale. Le personnage gagne automatiquement les points de vie de cette classe. Il acquerra les pv de sa seconde classe dès qu'il atteindra le niveau 2 (voir plus bas).

L'aventurier dispose d'autant de points de compétence que s'il était un PJ de niveau 1 dans sa classe principale. Les compétences qu'il choisit sont calculées comme s'il était membre à part entière de cette classe, et il en va de même du degré de maîtrise auquel il peut prétendre : 4 pour une compétence de classe, et 2 pour une compétence d'autre classe.

L'équipement de départ du PJ est un équipement de début de carrière (niveau 1) normal pour sa classe principale.

Exemple. Gersi est un gnome roublard/magicien (illusionniste) de niveau 1. En début de carrière, il est considéré apprenti dans ses deux classes. Son joueur consulte les lignes correspondant à roublard et à magicien sur la Table 2–22, ce qui donne :

Bonus de base à l'attaque : +0
Bonus au jet de Réflexes : +1
Bonus au jet de Vigueur : +0
Bonus au jet de Volonté : +1
Spécial : rien

Table 2–22 : personnages apprentis

Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts* 0	Sorts* 1er
Barbare	+0	+0	+1	+0	Rage de berserker, déplacement accéléré	—	—
Barde	+0	+1	+0	+1	—	1	—
Druide	+0	+0	+1	+1	—	2	1
Ensorceleur	+0	+0	+0	+1	—	4	2
Guerrier	+0	+0	+1	+0	Don supplémentaire	—	—
Magicien	+0	+0	+0	+1	—	2	0**
Moine	+0	+1	+1	+1	Combat à mains nues, bonus de Sag à la CA	—	—
Paladin	+0	+0	+1	+0	*Détection du Mal, imposition des mains*†	—	—
Prêtre	+0	+0	+1	+1	Renvoi des morts-vivants†	2	1††
Rôdeur	+0	+0	+1	+0	Un ennemi juré	—	—
Roublard	+0	+1	+0	+0	—	—	—

* Les apprentis lanceurs de sorts connaissent autant de sorts que leurs confrères de niveau 1, mais ils ne sont pas capables d'en jeter autant. Le nombre de sorts qu'ils peuvent utiliser augmente lorsqu'ils atteignent le niveau 1, bien qu'ils n'apprennent pas de nouvelles incantations. Les sorts en bonus s'appliquent même pour les personnages apprentis.

** Un spécialiste gagne un sort de son école de prédilection, comme d'habitude.

† Ce pouvoir est basé sur le niveau du personnage. L'apprenti est considéré comme un PJ de niveau 0 (pour le renvoi des morts-vivants) ou 1/2 (pour l'*imposition des mains*).

†† Le sort du 1er niveau d'un apprenti prêtre est forcément son sort de domaine, qu'il choisit chaque jour parmi les deux domaines auxquels il a accès.

Sorts: deux tours de magie (sorts du niveau 0) et aucun sort du 1er niveau, plus les trois tours de magie imposés auxquels Gersi a droit en tant que gnome (voir le *Manuel des Joueurs*, page 17), le sort du 1er niveau en bonus que lui confère son Intelligence élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8 du *Manuel des Joueurs*) et l'illusion du 1er niveau à laquelle il a droit en tant qu'illusionniste (voir École de prédilection, page 39 du *Manuel des Joueurs*). Chaque jour, Gersi peut donc lancer un total de cinq tours de magie et deux sorts du 1er niveau (à condition qu'un de ces derniers soit une illusion).

Points de vie : le joueur de Gersi choisit roublard comme classe principale. Le gnome commence donc sa carrière avec 6 pv plus son modificateur de Constitution (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Compétences : comme la classe principale de Gersi est roublard et comme sa valeur d'Intelligence est égale à 15 (soit un modificateur de +2), il a droit à un total de 40 points de compétence ([8 + 2] x 4). Il choisit ses compétences sur la Table 4–2 du *Manuel des Joueurs* (page 59), en acquittant à chaque fois le coût indiqué pour les roublards. Il peut prétendre à un degré de maîtrise maximal de 4 pour les compétences de roublard, et de 2 pour celles des autres classes (y compris pour celles de magicien).

Pour ce qui est des armes et armures, il doit se contenter des avantages conférés par sa classe de roublard, car sa classe de magicien ne lui apporte rien de plus.

Au niveau 2

Une fois que le personnage totalise 1000 PX, il devient niveau 2, ce qui signifie que chacune de ses classes passe au niveau 1. Il ne reste plus qu'à lui apporter les modifications suivantes :

- Ajouter un dé de vie (plus modificateur de Constitution) correspondant à la seconde classe (celle qui n'a pas contribué aux pv du niveau 1).
- Augmenter les bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde, mais aussi les aptitudes et le nombre de sorts utilisables afin de retrouver les totaux normaux pour un personnage de niveau 1.
- Calculer les points de compétence gagnés par le PJ comme s'il appartenait uniquement à sa seconde classe. Les compétences acquises à ce moment le sont au coût de la seconde classe, et c'est également elle qui détermine le degré de maîtrise maximal (5 pour les compétences de classe, 2 1/2 pour les compétences des autres classes).

Exemple. Au niveau 2, Gersi cesse d'être apprenti pour devenir roublard/magicien (illusionniste) de niveau 1/1. Il en tire les bénéfices suivants :

Bonus de base à l'attaque et au jet de Vigueur : toujours +0 (bonus des magiciens et roublards de niveau 1).

Bonus au jet de Réflexes : +2 (roublard de niveau 1).

Bonus au jet de Volonté : +2 (magicien de niveau 1).

Spécial : en tant que roublard, Gersi a désormais le droit de porter des attaques sournoises. En tant que magicien, il acquiert la faculté d'appeler un familier et gagne le don Écriture de parchemins.

Sorts : Gersi a droit à trois tours de magie et un sort du 1er niveau, plus ses bonus habituels, pour un total de six tours de magie (sorts du niveau 0) et trois sorts du 1er niveau (un de ceux-ci devant impérativement être une illusion).

Points de vie : le gnome gagne 1d4 pv (qu'il doit à sa classe de magicien) plus son modificateur de Constitution.

Compétences : Gersi a droit à 4 points de compétence supplémentaires (2 en tant que magicien, et 2 grâce à son Intelligence), qu'il doit dépenser en tant que magicien. Il ne peut dépasser un degré de maîtrise maximal de 5 pour les compétences de magicien, et de 2 1/2 pour les autres.

Les caractéristiques de Gersi sont désormais les mêmes que s'il avait commencé sa carrière en tant que roublard de niveau 1 avant de se biclasser en magicien une fois arrivé au niveau 2.

PROGRESSION EN NIVEAU

Au fil des niveaux, les personnages acquièrent de nouveaux pouvoirs, dons et compétences qui les rendent plus forts. Voici comment cela se passe.

Entraînement

Le *Manuel des Joueurs* part du principe que les personnages ont accès à tout ce dont ils ont besoin pour gagner des niveaux : bibliothèques où chercher de nouveaux sorts, mentors les aidant à se former et lieux d'entraînement. La recherche et l'entraînement ne font pas partie des règles de base, lesquelles considèrent qu'il s'agit là d'un aspect secondaire de la vie d'aventurier. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur accorder davantage d'importance, mais ce n'est nullement obligatoire.

Option : apprentissage des compétences et des dons

Le *Manuel des Joueurs* explique que les personnages acquièrent de nouveaux dons et compétences au fil des niveaux. Toutefois, dans le cadre de votre campagne, vous pouvez décider que les PJ ne peuvent pas choisir les dons ou compétences qu'ils n'ont pas pu apprendre. Par exemple, un aventurier vivant dans le désert ne peut apprendre à nager, sauf s'il passe du temps dans une oasis. Vous pouvez même décider que les personnages ne peuvent pas améliorer leurs compétences existantes sans entraînement.

Si l'on pousse cette logique plus loin, tout aventurier désirant acquérir un nouveau don ou une nouvelle compétence doit trouver un mentor ou un professeur. Pour reprendre l'exemple, le personnage désirant apprendre à nager doit séjourner dans une oasis et trouver quelqu'un qui puisse lui prodiguer l'enseignement nécessaire (et qui veuille bien le faire). De même, un PJ ne pourra apprendre le don Enchaînement sans un maître d'armes et de nombreuses séances d'entraînement. Le maître d'armes (ou professeur, etc.) peut être un autre PJ (ce qui encourage la coopération entre les membres du groupe) ou un PNJ. Dans ce dernier cas, le personnage peut espérer bénéficier d'un enseignement gratuit si le PNJ est un ami, sinon les professeurs (que l'on ne trouve généralement que dans les grandes villes) se font payer.

Coût de l'entraînement. 50 po par semaine pour un professeur agréé (comprend les dépenses annexes).

Temps d'entraînement nécessaire. Une semaine par point de degré de maîtrise gagné (pour une compétence), ou deux semaines pour un don. Un personnage peut travailler deux dons et/ou compétences en même temps, mais il doit acquitter le coût indiqué pour chaque.

Si vous le permettez (et quitte à ce que le réalisme en souffre quelque peu), les aventuriers peuvent éventuellement s'entraîner à l'avance. Par exemple, sachant que son personnage gagnera un nouveau don au niveau 3, un joueur dont le PJ est niveau 2 peut le faire s'entraîner sans attendre car l'occasion lui en est offerte, ou pour ne pas perdre de temps par la suite (le problème de réalisme vient du fait que, même une fois l'entraînement achevé, le personnage ne peut utiliser son talent tant qu'il ne totalise pas suffisamment de PX pour passer au niveau suivant).

Distinction entre dons et compétences. Dans ce contexte, vous n'êtes pas obligé de mettre les compétences et les dons sur un pied d'égalité. Vous pouvez par exemple limiter l'entraînement aux compétences, en partant du principe que les dons sont des aptitudes que les personnages acquièrent à l'usage, en cours d'aventure. À l'inverse, vous pouvez conditionner l'obtention des dons et pas des compétences, en arguant du fait que les dons sont tellement plus importants que les compétences qu'ils nécessitent un bien plus gros investissement de la part des personnages en termes de temps et d'efforts.

Option : apprentissage des nouveaux sorts

Les jeteurs de sorts utilisant la magie divine acquièrent automatiquement de nouveaux sorts dès qu'ils atteignent le niveau nécessaire pour les lancer. Leur divinité s'occupe de tout, et personne ne risque de voir un rôdeur fureter dans une bibliothèque à la recherche de nouveaux sorts. Mais les jeteurs de sorts profanes n'ont pas la tâche aussi facile.

Les magiciens doivent apprendre de nouvelles formules magiques et les intégrer à leur livre de sorts, comme indiqué page 155 du *Manuel des Joueurs*. Ils ont le choix entre étudier les parchemins et livres de sorts qu'ils découvrent au cours de leurs aventures, ou attendre de gagner un niveau, auquel cas on considère qu'ils apprennent automatiquement deux nouveaux sorts. Si vous exigez des magiciens qu'ils effectuent des recherches pour acquérir ces nouveaux sorts, considérez que cela leur prend un jour par sort (aucun jet de dé n'est nécessaire pour les incantations apprises en gagnant un niveau) et leur coûte deux fois plus que s'ils payaient un PNJ pour jeter le même sort (voir Sorts lancés par des PNJ, page 149).

Deux PJ magiciens peuvent tout à fait s'échanger leurs sorts.

Selon les règles de base, bardes et ensorceleurs n'ont pas besoin de se plonger dans de vieux grimoires pour gagner de nouveaux sorts ; ils les obtiennent automatiquement chaque fois qu'ils gagnent un niveau. Si vous le souhaitez, vous pouvez toutefois décider que les ensorceleurs doivent contacter une entité surnaturelle (pouvant aller du lammasu au démon) pour obtenir leurs nouveaux sorts. Généralement, les créatures de ce type se font payer en services. Elles acceptent de dispenser leur enseignement aux ensorceleurs en échange de l'assistance de ces derniers (ce qui peut être un excellent moyen d'envoyer les PJ en aventure). C'est vous et vous seul qui incarnez l'entité choisie, et vous êtes libre d'exiger les services de votre choix. Voici quelques exemples :

- Un lammasu n'accepte de passer un accord qu'avec un ensorceleur d'alignement bon. Tous les deux niveaux, en échange des sorts qu'il reçoit, le personnage doit corriger une injustice ou accomplir un acte de charité (libérer un prêtre bon jeté en prison, faire bâtir un abri pour les mendiants, détruire un temple maléfique, etc.).
- Un dragon ne tolère qu'un ensorceleur du même alignement que lui. En échange des sorts, il exige d'être payé en objets magiques ou en services. Un objet magique doit être d'une valeur au moins deux fois supérieure au montant exigé par un PNJ jetant le sort appris par l'ensorceleur (voir Sorts lancés par les PNJ, page 149). Si c'est un service, le personnage doit le rendre au dragon tous les deux niveaux (en règle générale). Quelques exemples de services possibles : récupérer un certain objet et le ramener au dragon, éliminer une créature qui gêne le dragon ou aller espionner l'un de ses ennemis et revenir faire un rapport détaillé.
- Un diable refuse de passer un accord avec un ensorceleur qui ne serait pas loyal mauvais. Tous les deux niveaux, en échange des sorts qu'il reçoit, le personnage doit rendre un service au diable. Cette tâche est toujours malfaisante. Le PJ peut par exemple se voir demander de tuer un individu d'alignement bon, de détruire un temple consacré à une divinité bienveillante, de propager une rumeur infondée et particulièrement préjudiciable, ou encore d'inciter un personnage bon à commettre un acte malfaisant.

Les bardes gagnent des sorts en apprenant de nouvelles chansons. Vous pouvez appliquer les règles proposées ci-dessus pour les magiciens et leurs recherches en bibliothèque, si ce n'est que les bardes élargissent leur répertoire au contact d'un confrère. Vous pouvez également décider que les bardes doivent passer du temps (et dépenser de l'argent) à parcourir les campagnes pour apprendre de nouvelles chansons et rumeurs.

Recherche des sorts originaux

Tous les lanceurs de sorts peuvent créer de nouveaux sorts. Pour le faire, ils doivent avoir accès à une importante bibliothèque, qui a de fortes chances de se trouver dans une grande ville ou une capitale. Les recherches prennent une semaine par niveau du sort et coûtent 1000 po par semaine. Les frais se décomposent comme suit : somme versée au propriétaire de la bibliothèque (ou à l'organisme qui la possède), honoraires payés aux éventuels consultants, ingrédients nécessaires aux expériences et frais annexes. Au terme de la durée indiquée, le personnage doit réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 10 + niveau du sort) afin que ses recherches soient couronnées de succès (à condition que le sort soit viable ; voir ci-dessous). En cas d'échec, le PJ n'a plus qu'à recommencer et à repayer le prix nécessaire.

Un sort est viable à partir du moment où vous acceptez de l'intégrer à votre campagne. Ne donnez pas votre avis au joueur avant que son personnage ne lance ses recherches (puisque ces dernières ont justement pour but de déterminer si l'incantation souhaitée est viable). Discutez toutefois avec le joueur et indiquez-lui les paramètres qui vous permettraient d'accepter le sort. Vous avez le droit de décider une bonne fois pour toutes que certains effets ne peuvent pas être obtenus à l'aide de sorts (le voyage dans le temps, par exemple), avec pour conséquence que les recherches accomplies dans ce sens se soldent forcément par un échec.

Les recherches effectuées pour mettre au point de nouveaux sorts viennent en plus de celles qui accompagnent l'acquisition de sorts normale (bien sûr, si vous décidez de faire jouer cette dernière). N'oubliez pas toutefois que bardes et ensorceleurs sont sévèrement limités quant au nombre de sorts qu'ils peuvent connaître ; rien ne peut leur permettre de dépasser la limite indiquée, même s'ils décident d'inventer de nouveaux sorts.

Option : acquisition des pouvoirs et aptitudes de classe

Vous pouvez également obliger les personnages à se plier à un entraînement spécifique chaque fois que leur niveau leur permet de gagner une nouvelle aptitude ou un nouveau pouvoir. Cet entraînement prend une semaine tous les deux niveaux, en arrondissant à la semaine supérieure (quinze jours d'entraînement sont donc nécessaires pour acquérir les pouvoirs liés au niveau 3). Le personnage doit s'entraîner avec un individu de la même classe que lui et d'un niveau supérieur ; il lui en coûte 1000 po par semaine. Si le PJ ne trouve pas de mentor, le coût hebdomadaire reste identique, mais le temps requis est doublé. Les frais se décomposent en honoraires payés aux éventuels consultants, ingrédients nécessaires aux expériences et frais annexes. Sans entraînement, le personnage ne peut pas acquérir ses nouveaux points de vie, bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde, sorts quotidiens, points de compétence, etc.

Si vous choisissez cette option, ne demandez pas aux personnages de subir un entraînement distinct pour leurs dons et compétences, ni d'effectuer des recherches pour acquérir leurs nouveaux sorts. Le coût et le temps indiqués ci-dessus incluent l'acquisition des dons et des compétences, ainsi que les recherches magiques.

Option : temps de repos

Si vous ne souhaitez pas perdre de temps à faire jouer les périodes de recherches magiques ou d'entraînement, considérez simplement que chaque fois qu'un personnage gagne un niveau, il doit passer un jour par niveau (ou 1d4 jours) à s'entraîner. Pendant cette période, il ne peut pas lancer de sorts ni partir en aventure. Cette option considère que les PJ se reposent de temps en temps, ce qui est tout sauf déraisonnable. Personne n'aime risquer sa vie tous les jours.

Option : points de vie fixes

Si vous décidez d'utiliser cette option, un joueur peut, au lieu de tirer ses nouveaux points de vie à chaque niveau, gagner automatiquement une valeur fixe égale à la moitié du maximum possible (arrondie à l'entier inférieur). Chaque fois que son personnage passe au niveau supérieur, le joueur peut choisir la méthode qu'il préfère (le modificateur de Constitution s'applique dans les deux cas). À long terme, cette méthode désavantage le PJ, mais au moins, elle garantit au joueur qu'il n'aura pas à se contenter d'un jet de dé calamiteux.

TABLE 2–23 : POINTS DE VIE FIXES PAR DV

Classe	Dés de vie	Points de vie
Ensorceleur, magicien	d4	2
Barde, roublard	d6	3
Druide, moine, prêtre	d8	4
Guerrier, paladin, rôdeur	d10	5
Barbare	d12	6

CRÉATION DE PERSONNAGES AU-DELÀ DU NIVEAU 1

Il est parfois nécessaire de créer des personnages qui ne soient pas débutants. Peut-être avez-vous besoin d'un PNJ de haut niveau, à moins que vous ne veniez d'acheter une aventure intéressante et que vos joueurs n'aient pas de PJ du niveau correspondant, ou encore que vous ayez envie de commencer votre campagne au niveau 5. Quoi qu'il en soit, créer des personnages non débutants n'a rien de compliqué et beaucoup de joueurs trouvent cela amusant.

Si vous demandez à vos joueurs de créer des aventuriers d'un niveau autre que 1, attribuez-leur un total de points d'expérience. Cela vaut mieux que de leur fixer un niveau, des fois que certains souhaitent se multiclasser (auquel cas la multiplication des classes pourrait leur faire perdre des points d'expérience, et éventuellement un niveau par rapport aux autres). Chaque joueur doit ensuite suivre la démarche suivante :

1. Déterminer normalement les caractéristiques et la race.
2. Déterminer la classe. Si le personnage est multiclassé, décider quels sont ses niveaux dans chaque classe, et dans quel ordre il les a gagnés (cette information est vitale pour l'étape 3).

3. Déterminer les caractéristiques de classe, c'est-à-dire les bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde, les sorts, les aptitudes et pouvoirs, les dons et les points de vie (le maximum au niveau 1, après quoi on jette normalement le type de dé indiqué). Si le personnage est de niveau 4 ou plus, il gagne un ou plusieurs points de caractéristique, à répartir comme il l'entend (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). Si la valeur d'Intelligence est modifiée de la sorte, il est important de le noter, car cela peut donner davantage de points de compétence au personnage, mais seulement à partir du niveau où la caractéristique a été suffisamment améliorée (ce gain n'est pas rétroactif).
4. Déterminer les compétences. Le meilleur moyen de procéder est de suivre la progression en niveaux : dépensez d'abord les points de début de carrière, puis ceux gagnés au niveau 2, et ainsi de suite. Cela permet de prendre en compte un éventuel multiclassage ou changement du modificateur d'Intelligence (voir ci-dessus). Si le personnage est monoclassé et si ses points de caractéristique ne servent pas à augmenter sa valeur d'Intelligence, vous pouvez acquérir toutes ses compétences d'un coup. Souvenez-vous que le degré de maîtrise maximal est égal à (niveau + 3) pour les compétences de classe, et à (niveau + 3) ÷ 2 pour les autres.
5. Équiper le personnage. Quand on crée un aventurier de niveau 1, cela revient à acheter de l'équipement normal. Mais, à plus haut niveau, le joueur doit également décider quels objets magiques son PJ a acquis. Consultez le Chapitre 8 : les objets magiques, où tous sont rassemblés par tables mentionnant leur prix de vente. La Table 2–24 : équipement de départ des PJ au-dessus du niveau 1 indique la valeur totale de l'équipement du personnage à un niveau donné. Ce total inclut l'équipement normal (détaillé dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*), mais à haut niveau, l'équipement d'un aventurier est principalement constitué d'objets magiques. Notez que cette règle s'applique uniquement aux PJ. Pour déterminer la valeur de l'équipement d'un PNJ, consultez la Table 2–44, page 58.

TABLE 2–24 : ÉQUIPEMENT DE DÉPART DES PJ AU-DELÀ DU NIVEAU 1

Niveau global	Possessions	Niveau global	Possessions
2	900 po	12	88 000 po
3	2700 po	13	110 000 po
4	5400 po	14	150 000 po
5	9000 po	15	200 000 po
6	13 000 po	16	260 000 po
7	19 000 po	17	340 000 po
8	27 000 po	18	440 000 po
9	36 000 po	19	580 000 po
10	49 000 po	20	760 000 po
11	66 000 po		

Restriction concernant les objets magiques. Vous êtes libre d'imposer toutes les restrictions que vous souhaitez pour ce qui est des objets magiques que choisissent les joueurs. Vous pouvez bien évidemment accepter ou refuser chaque objet au cas par cas, mais il est plus aisé de fixer une valeur limite pour chaque objet. Par exemple, même si un personnage de niveau 8 peut dépenser 27 000 po, vous pouvez l'empêcher d'acheter les objets valant plus de 5000 po. C'est un excellent moyen d'éviter les situations ridicules, comme par exemple un guerrier de niveau 8 sans armure pour avoir englouti toute sa fortune (ou presque) dans l'achat d'une *épée des neuf vies*.

Vous pouvez également limiter les objets magiques par degré de puissance (faibles, intermédiaires ou puissants). Par exemple, un personnage de niveau 3 a droit à 2700 po d'équipement, mais vous pouvez le cantonner aux objets de faible puissance.

Quelle que soit la méthode employée, les personnages ne peuvent jamais acquérir d'artefacts, lesquels sont littéralement hors de prix (au sens propre).

Objets magiques créés par les personnages. Un PJ lanceur de sorts peut dépenser autant de po (et de PX) qu'il le souhaite pour fabriquer des objets magiques, pour peu qu'il ait les dons requis et qu'il satisfasse aux conditions nécessaires.

Objets magiques à charges. Un joueur peut choisir un objet partiellement chargé, comme par exemple une baguette ne contenant plus que 25 charges. Dans ce cas, l'objet n'est qu'à moitié chargé et son coût est divisé par deux.

6. Derniers détails. Un paladin a besoin d'un destrier, un druide ou un rôdeur a de bonnes chances d'avoir un ou deux compagnons animaux, un magicien peut avoir un familier, le personnage appartient peut-être à une guilde, à moins qu'il n'ait un compagnon d'armes, etc.

LES PERSONNAGES ET LE MONDE QUI LES ENTOURE

Les aventuriers vivent dans un monde en constante évolution. Le Chapitre 6 a justement pour fonction de vous aider à lui donner vie (consultez également le Chapitre 1), mais voici déjà quelques données concernant les personnages.

PJ et PNJ

Les PNJ détaillés plus haut montrent bien la différence entre les PJ et le reste du monde : les aventuriers sont parmi les individus qui ont le plus grand potentiel. Les variations possibles au niveau des valeurs de caractéristiques (qui vont de 3 à 18 sans ajustement) sont la preuve flagrante que tous les gens ne sont pas égaux.

Mais ce qui sépare les personnages du commun des mortels, c'est l'entraînement. C'est lui qui fait la différence entre un adepte et un magicien, entre un homme d'armes et un guerrier. Même s'il a d'excellentes caractéristiques, un PNJ sera condamné à rester homme d'armes tant qu'il n'aura pas reçu la formation lui permettant de passer guerrier. Il saura se battre, mais sans montrer les aptitudes martiales d'un guerrier digne de ce nom. Si jamais il recevait l'entraînement nécessaire, il pourrait passer guerrier en se biclassant.

Mais il est évident que l'entraînement ne fait pas tout. Malgré la meilleure volonté du monde, un individu ayant 6 en Intelligence ne sera jamais magicien, car son intellect limité ne lui permet pas de lancer le moindre sort. Cela étant, quiconque possède les caractéristiques requises et reçoit l'entraînement nécessaire peut théoriquement suivre la carrière de son choix.

Le rôle des classes au sein de la société

Les personnages doivent savoir comment ils s'intègrent au sein du monde qui les entoure, surtout quand leur niveau commence à devenir important. La page qui suit devrait vous aider à définir la classe de tel ou tel PNJ, comment les classes se répartissent dans le monde de campagne, quel est le rôle des PJ, et à quoi ces derniers peuvent aspirer. Bien évidemment, chaque joueur est en droit de nourrir des ambitions précises pour son personnage, et les descriptions qui suivent ne sont là que pour vous donner des idées.

Barbare. Les barbares n'ont pas leur place dans les sociétés civilisées, et cela leur convient parfaitement. Dans leur société tribale, ils sont chasseurs, combattants ou chefs de guerre, mais dans le monde civilisé, ils ne peuvent guère espérer mieux que rejoindre un groupe de guerriers et fonctionner comme tel. Souvent, les guerriers des sociétés évoluées refusent de suivre un barbare, à moins que ce dernier n'ait fait la preuve qu'il était digne d'être leur chef. Les barbares célèbres aspirent souvent à rassembler ceux qui pensent comme eux et à fonder leur propre tribu, voire leur propre royaume.

Barde. Les bardes sont des amuseurs publics travaillant seuls ou dans le cadre de troupes musicales. Certains cherchent à devenir le troubadour d'un noble. Ils fondent parfois des écoles dans lesquelles ils se rassemblent. Quand ces établissements ont à leur tête un barde reconnu, ils deviennent souvent une référence en matière d'éducation, tout en faisant office de guilde plus ou moins officielle où les bardes peuvent trouver assistance et formation.

Druide. Les druides sont souvent des solitaires. Ils s'exilent loin de la civilisation, dans des bosquets sacrés ou des lieux qu'ils se sont appropriés et qu'ils défendent seuls ou avec l'aide de rôdeurs. Il arrive qu'ils constituent de petits groupes mais, généralement, les liens qui les unissent sont tout sauf étroits. Les rares exceptions à cette règle se produisent quand une raison commune justifie leur rapprochement. Parfois, des créatures telles que les satyres, centaures et autres fées se joignent à une telle assemblée.

Tous les druides sont affiliés à la grande société des druides, qui s'étend aux quatre coins du monde connu, même si cela ne veut pas dire grand-chose : cette organisation est si abstraite qu'elle n'a aucun impact, ou presque, sur les actions de chaque druide.

Les druides aident les petites communautés rurales, qui bénéficient grandement de leur sagesse et de leurs pouvoirs magiques. Il arrive même qu'on les retrouve à leur tête.

Ensorceleur. Le commun des mortels est incapable de faire la différence entre un ensorceleur et un magicien. Il est vrai que ces deux classes remplissent souvent le même rôle au sein de la société, bien que, n'ayant nul besoin d'effectuer des recherches, les ensorceleurs n'intègrent que très rarement les guildes de magiciens. Dans l'ensemble, les ensorceleurs sont plus solitaires. Ils vivent fréquemment en marge de la société, en compagnie de créatures ou d'individus que la plupart des gens qualifieraient de monstres.

Certains ensorceleurs hors norme apprécient la vie militaire et s'y adaptent mieux encore que les magiciens. Il faut dire que les ensorceleurs qui se concentrent sur les sorts destructeurs sont souvent plus redoutables que les magiciens, et qu'ils savent généralement mieux se battre que ces derniers. À haut niveau, les deux classes ont souvent les mêmes aspirations. Mais, malgré leurs similitudes évidentes, leur approche radicalement différente de la magie fait qu'ils sont plus fréquemment en opposition qu'en harmonie.

Guerrier. Les guerriers sont souvent mercenaires ou officiers dans le cadre d'une armée régulière. Le représentant de la loi chargé d'une petite ville est parfois un guerrier. Pour leur part, soldats et gardes sont plus généralement des hommes d'armes (voir page 39).

Certains guerriers sont des solitaires dans l'âme, tandis que d'autres se regroupent en sociétés, par besoin de camaraderie, pour mieux s'entraîner ou pour trouver du travail (dans ce cas, ils se font engager comme gardes du corps, compagnies de mercenaires, etc.). Ces sociétés sont généralement fondées par des guerriers de haut niveau, à la renommée établie. Un guerrier issu du peuple peut espérer devenir le champion d'un noble, mais ceux qui ont des rêves de grandeur aspirent à gagner leur propre titre de noblesse et à se voir octroyer les terres qui vont avec.

Magicien. Les magiciens peuvent remplir de nombreux rôles au sein de la société. Ceux qui louent leurs services sont très utiles aux armées qui les emploient (certaines engagent des unités entières de magiciens pour pulvériser l'adversaire, protéger leurs troupes, détruire les murs des châteaux ennemis, etc.). D'autres peuvent être payés par leur communauté pour la défendre en cas de danger, et même pour lutter contre les menus tracas (en faisant disparaître la vermine, en réparant une digue menaçant de céder, ou encore en prédisant l'avenir). Les magiciens peuvent également ouvrir une boutique et vendre les objets magiques qu'ils fabriquent ou monnayer leurs sorts. Certains aspirent à servir un seigneur en tant que conseiller, d'autres à diriger leur propre territoire. Il arrive qu'ils soient craints par le peuple, mais le plus souvent ils comptent au rang des notables de leur communauté.

Les magiciens se regroupent parfois dans le cadre de guildes, sociétés ou ordres pour mettre leurs recherches en commun et vivre au contact de ceux qui comprennent que l'on puisse être perpétuellement fasciné par la magie. Seuls les plus puissants et les plus célèbres acquièrent la réputation nécessaire pour ouvrir un établissement permanent, comme une école de magie. Là où elles existent, les guildes de magiciens déterminent si sorts et objets magiques sont à vendre, tout en fixant leur prix.

Moine. La tradition monastique a vu le jour dans un pays lointain, mais elle est aujourd'hui si répandue que la plupart des gens peuvent choisir la voie de la spiritualité et aller apprendre les arts martiaux dans le monastère le plus proche. Dans les grandes villes, les moines suivent leur enseignement dans le cadre d'académies. Ils servent souvent le monastère ou l'académie dont ils sont issus, même s'il arrive parfois qu'ils en rejoignent un autre. Un moine de haut niveau ayant acquis une réputation flatteuse peut même espérer fonder son propre monastère ou sa propre académie.

Il est extrêmement rare que les moines trouvent une place au sein de la société. Ceux qui y arrivent deviennent généralement chefs spirituels, officiers ou représentants de la loi. Que ce soit dans le cadre d'une armée ou des forces de la loi, une unité de moines serait à considérer avec le plus grand respect.

Paladin. Les paladins sont de preux chevaliers œuvrant pour leur Église ou dans le cadre d'un ordre. Entrer dans un ordre est souvent très difficile et, une fois membres, les paladins doivent respecter un code de conduite extrêmement strict. Ces ordres accueillent parfois d'autres membres, auquel cas les rôdeurs et guerriers d'alignement bon sont les candidats préférés. Aucune organisation de paladins n'existe longtemps sans le soutien, le conseil ou l'autorité suprême d'un prêtre.

Les paladins peuvent servir dans l'armée d'un noble soutenu par leur religion, à moins qu'ils ne fassent partie d'un ordre militaire plus ou moins autonome au sein de leur Église. Un paladin de haut niveau peut vouloir diriger son propre territoire (afin de faire bénéficier de sa bienveillance à tous ses sujets), bâtir un temple à la gloire de son dieu là où il n'en existe pas, ou encore entrer au service d'un grand prêtre ou d'un noble qui s'en montre digne. Ceux qui remplissent un tel rôle sont souvent appelés justiciers, afin de bien montrer qu'ils sont chargés de faire respecter la justice telle qu'elle est décrétée par l'Église.

Prêtre. La plupart des prêtres font partie d'une religion organisée répondant à une hiérarchie très stricte au sein de laquelle chaque membre a sa place. Certains prêtres sont des agents indépendants, tandis que les autres exécutent les ordres qu'ils reçoivent de leurs supérieurs. Les prêtres peuvent être intégrés à l'armée personnelle d'un seigneur soutenu par leur religion, ou à un ordre militaire plus ou moins autonome au sein de leur Église. Les prêtres de haut niveau peuvent espérer se voir un jour confier la responsabilité d'un temple. Certains deviennent conseillers de l'autorité séculière ou en viennent même à diriger leur communauté quand celle-ci est suffisamment croyante. Les prêtres agissent souvent de concert avec les paladins, et la plupart des ordres de chevaliers accueillent un ou plusieurs prêtres en leur sein.

Rôdeur. Les rôdeurs aiment vivre seuls et parcourir les contrées sauvages. Quand ils aspirent à devenir chefs, c'est souvent pour prendre la tête d'une petite communauté des terres frontalières. Certains constituent des groupes secrets et très liés, qui surveillent ce qui se passe dans leur région et se réunissent pour échanger les informations dont ils disposent. Cela leur permet généralement d'avoir une excellente idée de ce qui se prépare à grande échelle. Les rôdeurs de haut niveau aspirent à fonder leur propre groupe ou à bâtir une communauté au beau milieu des terres sauvages.

Rôdeurs et druides œuvrent souvent de concert, à tel point qu'ils partagent les mêmes informateurs. Parfois, une communauté de druides inclut un ou deux rôdeurs, et vice versa.

Roublard. Les roublards peuvent s'engager dans l'armée en qualité d'éclaireurs ou d'espions. Certains travaillent également en tant qu'agents de divers temples ou experts en tout genre aux ordres de la noblesse, fonction qu'ils doivent à la grande diversité de leurs talents.

Mais, le plus souvent, ils se réunissent en guilde pratiquant ce qui reste leur grande spécialité : le vol. Les guildes de voleurs sont extrêmement nombreuses. Plus une ville est importante, plus les chances d'y trouver une telle organisation sont grandes. Parfois, la guilde est détestée par le peuple et les représentants de la loi, mais il arrive aussi qu'elle soit tolérée ou même acceptée, du moment qu'elle consent à appliquer certaines règles de savoir-vivre. Bien évidemment, cette acceptation s'obtient souvent par de généreux pots-de-vin versés aux autorités.

Guildes et organisations

Comme indiqué dans plusieurs des descriptions précédentes, les personnages se réunissent souvent avec d'autres membres de leur classe. Parfois, c'est le meilleur moyen de conserver leur place au sein de la société ou de se faire des amis partageant les mêmes intérêts, mais il arrive aussi que la loi ou les pressions diverses rendent une telle affiliation incontournable. Par exemple, les magiciens de la ville de Dyves ont tout intérêt à se faire enregistrer auprès de l'Ordre des Mages, sans quoi ils s'exposent à une vengeance expéditive s'ils viennent à faire usage de leur magie sans l'accord de cette organisation. Les guildes de voleurs sont elles aussi connues pour leur déplaisir à voir des roublards non affiliés opérer (ou « chasser ») sur leur territoire… et pour la diligence de leur réaction. Les guildes peuvent s'avérer très bénéfiques pour leurs membres (voir plus loin), mais elles peuvent aussi être le moyen, pour un individu ou une organisation extérieure, de contrôler les personnages d'une classe donnée. Par exemple, une ville peut exiger que tous les bardes chantant entre ses murs se fassent au préalable enregistrer auprès de la guilde locale, ce qui permet de mieux contrôler et réprimer les ballades satiriques égratignant les instances dirigeantes.

L'appartenance à une guilde s'accompagne souvent d'obligations et d'un serment d'allégeance. La sévérité des conditions d'acceptation est basée sur les bénéfices que les membres peuvent espérer tirer de leur organisation. Quelques exemples de bénéfices tangibles :

- Entraînement
- Équipement disponible (parfois à prix réduit)
- Logement
- Renseignements
- Offres d'emploi
- Contacts intéressants
- Avantages légaux (les membres peuvent faire des choses interdites aux autres personnes)
- Protection

Il est extrêmement intéressant de rejoindre une guilde pour bénéficier de l'assistance qu'elle peut fournir en matière d'entraînement. Si vous appliquez cette règle, la guilde offre un entraînement à coût réduit. Tous les membres sont assurés de trouver un mentor ou professeur quand ils en ont besoin. La plupart du temps, l'entraînement prodigué est gratuit mais, dans ce cas, la guilde demande une cotisation annuelle de 1000 po ou plus à tous ses membres. Quand l'entraînement est payant, le coût est divisé par deux par rapport au prix normal, mais la cotisation annuelle tombe à 50 po.

Toutes les organisations ne sont pas nécessairement basées sur la classe de leurs adhérents. Par exemple, les Défenseurs de la Vérité acceptent les représentants de toutes les classes (même les roublards), pour peu qu'ils soient prêts à défendre les droits du peuple au sein de leur communauté. De la même manière, la Griffe noire est une secte de moines,

PRESTIGE

Le prestige du personnage est tel que les autres ont naturellement envie de se rallier à lui, ce qui lui permet de recruter compagnons d'armes et autres proches.

Conditions : niveau 6+.

Avantages : ce don permet au personnage de s'attirer les services de compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux. Voir la Table 2-25 : Prestige, pour connaître le type de compagnons d'armes et le nombre de suivants sur lesquels l'aventurier peut compter.

Table 2–25 : Prestige

Valeur de Prestige	Niveau des compagnons d'armes	— Nombre et niveau des suivants — 1	2	3	4	5	6
1 ou moins	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25+	17	135	13	7	4	2	2

Valeur de Prestige. La valeur de Prestige du personnage est égale à son niveau plus son modificateur de Charisme. La Table 2–25 propose des valeurs de Prestige extrêmement basses (uniquement possibles avec un important malus de Charisme), mais l'aventurier doit au moins avoir atteint le niveau 6 pour acquérir ce don et avoir la possibilité de s'attirer les services de son premier compagnon d'armes. Des facteurs extérieurs peuvent modifier la valeur de Prestige, comme indiqué par la Table 2–26 : modificateurs à la valeur de Prestige.

Niveau des compagnons d'armes. Le personnage peut s'attirer les services de compagnons d'armes de ce niveau ou moins. À noter que, quelle que soit la valeur de Prestige de l'aventurier, le niveau de ses compagnons d'armes doit toujours être inférieur au sien. Par exemple, un paladin de niveau 6 et bénéficiant d'un bonus de +3 en Charisme ne pourra recruter qu'un compagnon d'armes de niveau 5 ou moins. Pour avoir plusieurs compagnons d'armes, il faut prendre ce don à plusieurs reprises.

Nombre et niveau des suivants. Le personnage peut diriger un total de suivants ne dépassant pas le nombre indiqué. Par exemple, un aventurier ayant 14 en Prestige peut être entouré d'un maximum de 15 suivants de niveau 1 et d'un suivant de niveau 2.

Table 2–26 : modificateurs à la valeur de Prestige

Modificateurs d'ordre général

Le personnage a la réputation d'être	Modificateur
Un grand homme	+2
Juste et généreux	+1
Doté d'un pouvoir spécial	+1
Accablé par les échecs multiples	–1
Hautain	–1
Cruel	–2

Modificateurs s'appliquant uniquement aux compagnons d'armes

Le personnage	Modificateur
A un familier/destrier de paladin/compagnon animal	–2
Recrute un compagnon d'armes d'un alignement autre que le sien	–1
A déjà causé la mort d'un compagnon d'armes	–2*

* Par compagnon d'armes tué à cause du PJ.

Modificateurs s'appliquant uniquement aux suivants

Le personnage	Modificateur
Possède une place forte, une base d'opérations, une guilde, etc.	+2
Voyage beaucoup	–1
A déjà causé la mort d'autres suivants	–1

Table 2–27 : exemples de compagnons d'armes hors du commun

Créature	Alignement	Niveau équivalent
Ours-garou	Loyal bon	9
Pégase	Chaotique bon	6
Licorne*	Chaotique bon	8
Loup sanguinaire	Neutre	6
Ours-hibou	Neutre	6
Griffon	Neutre	9
Dragonne**	Neutre	10
Molosse satanique	Loyal mauvais	6
Bête éclipsante	Loyal mauvais	7
Diablotin	Loyal mauvais	7
Jeune dragon vert†	Loyal mauvais	9
Érinye (diablesse)	Loyal mauvais	15
Ettin	Chaotique mauvais	8
Quasit	Chaotique mauvais	8

* Uniquement si le PJ est une vierge humaine, elfe ou demi-elfe.

** Le personnage est immunisé contre le rugissement de la dragonne.

† Le dragon vieillit normalement mais ne gagne pas de PX.

guerriers, roublards et ensorceleurs maléfiques qui cherche à renverser le monarque pour s'emparer du royaume.

Compagnons d'armes et suivants

Quand un personnage gagne des niveaux, sa réputation augmente du même coup. Il suffit qu'il ait réalisé certains exploits, que son avenir paraisse radieux ou qu'il fasse montre de bonté envers les autres pour qu'il attire des PNJ, lesquels peuvent être des apprentis, des employés ou des disciples désireux de se trouver un chef.

Compagnons d'armes

À partir du niveau 6, tout personnage peut commencer à attirer à lui compagnons d'armes et suivants, à condition de choisir le don Prestige (voir encadré page précédente). Contrairement aux autres dons, celui-ci dépend fortement de votre campagne et de la région dans laquelle votre groupe évolue. C'est pour cette raison qu'il n'est pas détaillé avec les autres, dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. Vous êtes libre de l'interdire à vos joueurs si vous jugez qu'il risque d'avoir un impact négatif sur votre campagne. Réfléchissez bien aux répercussions possibles avant d'accorder un compagnon d'armes à un personnage. Un compagnon d'armes est un nouveau PJ intégré au groupe, sous le contrôle du joueur. En tant que PJ, il a droit aux points d'expérience et aux trésors, et peut éventuellement faire de l'ombre aux autres aventuriers. Si le groupe est peu nombreux, les compagnons d'armes peuvent être un sérieux atout. Par contre, s'il est déjà suffisamment important et si la présence de compagnons d'armes risque juste de poser des problèmes, ne les autorisez pas.

Une fois que le personnage a un compagnon d'armes, celui-ci commence à gagner des points d'expérience normalement, mais deux fois moins vite que le reste du groupe. Son niveau ne monte pas automatiquement dès que la valeur de Prestige du PJ augmente (à l'inverse, une fois le compagnon d'armes présent, la valeur de Prestige du personnage ne limite plus sa progression en niveaux).

L'aventurier peut tenter d'attirer à lui un compagnon d'armes d'une race, d'une classe et d'un alignement donnés. L'alignement du compagnon d'armes ne peut jamais être opposé à celui du PJ selon les grands axes (Bien/Mal et Loi/Chaos). Si le personnage recrute un compagnon d'armes d'un alignement autre que le sien, il subit un malus à sa valeur de Prestige. Les caractéristiques du compagnon d'armes sont déterminées par le MD. Son équipement est normal pour un PNJ de son niveau (voir la Table 2–44 : valeur de l'équipement des PNJ, page 58). Pour plus de précisions sur les compagnons d'armes, voir le Chapitre 5, page 147.

Compagnons d'armes hors norme

Si le MD le permet, le personnage peut rechercher un compagnon d'armes qui ne fasse pas partie des races classiques. Pour ce qui est des créatures pouvant avoir une classe, comme les hommes-lézards, calculez leur niveau en fonction des règles détaillées page 22. Par exemple, un aventurier ayant 8 en Prestige pourra rallier un guerrier humain de niveau 5, mais aussi un guerrier homme-lézard de niveau 3, ou encore un guerrier gobelours de niveau 2. Pour les créatures plus inhabituelles, ajoutez au moins +3 au facteur de puissance afin de déterminer le niveau équivalent. Plus la créature possède de pouvoirs spéciaux, plus son niveau équivalent est élevé (quelques exemples sont présentés sur la Table 2–27). Notez que les compagnons d'armes d'alignement mauvais peuvent avoir des ambitions contraires aux désirs du personnage.

Suivants

Les suivants, ou gens de compagnie, peuvent être des hommes d'armes, des experts ou des gens du peuple. En règle générale, l'aventurier choisit leur race et leur classe. Le personnage attire forcément des suivants dont l'alignement est le même que le sien, ou différent d'un « cran » au maximum. Par exemple, un PJ neutre bon pourra avoir des suivants neutres bons, loyaux bons, chaotiques bons ou neutres. Les suivants disposent d'un équipement normal pour des PNJ de leur niveau (voir la Table 2–44 : valeur de l'équipement des PNJ, page 58). Si la valeur de Prestige du personnage augmente, il peut attirer de nouveaux suivants. Si elle diminue, certains de ceux qui s'étaient ralliés à lui peuvent déserter. Pour plus de précisions sur les suivants, voir les Compagnons d'armes, page 147.

COMPAGNONS ANIMAUX

Druides et rôdeurs peuvent faire appel au sort *amitié avec les animaux* pour trouver des compagnons animaux. Ces derniers sont considérés comme des compagnons d'armes, sauf pour ce qui est des exceptions suivantes :

Le sort permet à son utilisateur de s'entendre avec des animaux dont les DV cumulés ne dépassent pas le double de son niveau de lanceur de sorts, mais cela présuppose des conditions idéales. Dans la plupart des cas, un aventurier ne peut prétendre qu'à l'amitié d'animaux dont les DV cumulés ne dépassent pas la moitié de son niveau de lanceur de sorts (autrement dit, le quart du niveau de classe pour un rôdeur). Si le personnage passe le plus clair de son temps sur le territoire des animaux et s'il les traite bien, ses compagnons animaux peuvent avoir un nombre de DV cumulés égal à son niveau de jeteur de sorts (soit son niveau divisé par deux s'il est rôdeur). S'il part souvent en mer, dans des villes ou d'autres lieux que les animaux n'apprécient guère, ses compagnons désertent et il ne peut en garder aucun près de lui. Même si ces créatures se comportent en amis fidèles, ce ne sont pas des animaux de compagnie ou des esclaves. Elles reprennent leur liberté si le personnage les oblige à faire trop de concessions.

Les compagnons animaux restent des animaux normaux ; ce ne sont jamais des créatures magiques, contrairement aux familiers ou aux destriers de paladin. Même s'ils peuvent apprendre des tours, ils conservent tous leurs instincts et ne sont pas plus intelligents que les autres représentants de leur espèce. Contrairement aux hommes d'armes, ils ne sont pas assez intelligents pour obéir à des instructions complexes, comme par exemple « Attaque le gnoll à la baguette ». Au prix d'une action libre, le personnage peut leur donner un ordre simple (« Attaque », « Viens », etc.) à condition de le leur avoir enseigné au préalable. Une instruction plus élaborée, comme dire à un animal d'attaquer la cible que l'aventurier montre du doigt, demande une action simple. Les animaux ne sont jamais à l'aise dans des conditions de combat inhabituelles (par exemple, lorsque leur adversaire est invisible), et ils hésitent toujours à attaquer les créatures étranges ou contre nature, telles que les vases et les tyrannœils.

Si on ne leur donne aucun ordre, les animaux suivent le personnage et attaquent quiconque le menace (ou les menace, eux). Il faut leur enseigner des tours pour qu'ils se comportent différemment. Un animal ayant 2 en Intelligence peut apprendre jusqu'à six tours. En voici quelques-uns :

« Arrête » : l'animal cesse le combat et recule.

« Assis, couché, donne la patte, etc. » : l'animal exécute une série de tours correspondant à l'ordre donné (il s'assied, tend la patte, se met sur le dos, etc.).

« Attaque » : l'animal attaque les ennemis manifestes. Le personnage peut désigner du doigt la cible à attaquer. Généralement, un animal ne s'en prend pas aux créatures qui n'ont rien de naturel (mais il peut garder quelqu'un, protéger un lieu ou défendre le personnage contre ces dernières). Apprendre à un animal à attaquer les créatures non naturelles compte comme deux tours.

« Au pied » : l'animal vient se placer près du personnage et le suit comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans des lieux où il n'irait pas normalement.

« Cherche » : l'animal suit la piste olfactive que lui présente l'aventurier.

« Défense » : l'animal défend le personnage (ou se prépare à le faire si aucune menace n'est visible).

« Fouiller » : l'animal fouille l'endroit désigné, à la recherche de quelque chose d'inhabituel.

« Garder » : l'animal reste où il se trouve et empêche quiconque d'approcher.

« Pas bouger » : l'animal reste où il se trouve et attend le personnage. Il ne menace pas les autres créatures, mais se défend si on l'agresse.

« Protéger » : l'animal suit la personne désignée par le personnage et la protège (cet ordre est similaire à « Défense », si ce n'est que l'animal protège quelqu'un d'autre que son maître).

« Va chercher » : l'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en ramène un au hasard.

« Viens » : l'animal vient rejoindre le personnage, même s'il ne le ferait pas en temps normal (par exemple, si l'aventurier se trouve sur un bateau).

Recrutement de nouveaux suivants ou compagnons d'armes

Si le personnage perd un compagnon d'armes ou un suivant, il peut le remplacer si sa valeur de Prestige le permet, mais cela exige du temps (1d4 mois). Si l'aventurier est responsable de la mort du compagnon d'armes ou du suivant, il lui faut patienter une année entière avant de trouver un remplaçant. Notez que le personnage peut se voir affublé de la réputation de multiplier les échecs, ce qui a un impact négatif sur sa valeur de Prestige.

Référez-vous page 149 pour ce qui est du comportement des PNJ, et n'oubliez pas que même les disciples les plus loyaux ne sont pas stupides pour autant.

CARACTÉRISTIQUES DE PNJ

Le reste du chapitre est consacré aux PNJ. Il propose des caractéristiques de base pour des personnages de toutes les classes et de niveau 1 à 20, ainsi que les règles permettant de modifier ces caractéristiques en fonction de la race. À partir du niveau de votre PNJ (ou de son facteur de puissance, ce qui revient généralement au même), vous pouvez le créer aléatoirement ou utiliser tout ou partie des options proposées dans les pages qui suivent. Les règles prennent en compte toutes les éventualités, depuis la plus courante (guerrier nain) jusqu'à la plus surprenante (ensorceleur minotaure demi-fiélon).

Ces caractéristiques permettent de créer des PNJ avec un minimum d'effort. Vous pouvez également vous en servir de base de travail pour développer vos personnages. Dans ce cas, vous pouvez prendre ce qui vous intéresse dans la table concernée puis rajouter le reste de votre côté.

TABLES DE PNJ

Pour créer un PNJ à partir de ces tables :

1. Déterminez sa classe, son niveau et sa race.
2. Consultez la table qui vous intéresse (Tables 2–33 à 2–43).
3. Modifiez les résultats indiqués à la page 57, voir Ajustements des PNJ en fonction de la race.

CRÉATION ALÉATOIRE DE PNJ

Pour créer aléatoirement un PNJ, commencez par fixer son niveau (ou son facteur de puissance, ce qui revient généralement au même), puis suivez les étapes indiquées :

1. Déterminez son alignement à partir de la Table 2–28.
2. Déterminez sa classe à l'aide de la Table 2–29.
3. Déterminez sa race à partir de la Table 2–30, 2–31 ou 2–32 (selon qu'il est bon, neutre ou mauvais).
4. Combinez les caractéristiques liées au niveau et à la classe (Tables 2–33 à 2–43) avec celles qui ont trait à la race (page 57) pour obtenir le personnage final.

TABLE 2–28 : ALIGNEMENT ALÉATOIRE DES PNJ

1d100	Alignement
01–20	Bon (LB, NB ou CB)
21–50	Neutre (LN, N ou CN)
51–00	Mauvais (LM, NM ou CM)

TABLE 2–29 : CLASSE ALÉATOIRE DES PNJ

Bon	Neutre	Mauvais	Classe
01–05	01–05	01–10	Barbare
06–10	06–10	11–15	Barde
11–15	11–20	16–20	Druide
16–20	21–25	21–25	Ensorceleur
21–30	26–45	26–35	Guerrier
31–50	46–65	36–50	Magicien
51–55	66–70	51–55	Moine
56–60	—	—	Paladin
61–80	71–75	56–75	Prêtre
81–90	76–80	76–80	Rôdeur
91–00	81–00	81–00	Roublard

PNJ CRÉÉS PAR VOS SOINS

Pour créer un PNJ de toutes pièces, il suffit de vous référer au *Manuel des Joueurs*, au *Manuel des Monstres* et au début de ce chapitre.

L'unique information qui vous manquera alors est la valeur totale de l'équipement de votre personnage, laquelle est indiquée par la Table 2–44. Choisissez un équipement ne dépassant pas le total indiqué, le reste étant de l'argent. Vous pouvez aussi vous inspirer des autres tables.

Pour un objet à charges, comptez seulement la moitié de la valeur normale et déterminez le nombre de charges aléatoirement. Si l'objet est l'un des rares à posséder des fonctions automatiques ou permanentes en plus de ses fonctions à charges, ne réduisez de moitié que la partie du coût représentant les fonctions à charge (à vous de la fixer).

Quand vous choisissez l'équipement d'un lanceur de sorts, comptez les objets qu'il peut créer lui-même à 70% de la valeur indiquée. Cette règle transforme en pièces d'or les PX sacrifiés lors du processus de fabrication. Dans le cas d'un objet à charges, sa valeur est de 35% du coût indiqué. Là encore, laissez le hasard déterminer le nombre de charges.

MÉTHODE COMBINÉE

Il est bien évidemment possible de combiner les méthodes précédentes, en utilisant les informations présentées dans les pages qui suivent comme point de départ. Vous pouvez ensuite modifier le PNJ à l'envi en

PRÉSENTATION DES TABLES

Les tables et les descriptions qui s'en suivent regroupent de nombreuses informations. Celles qui ne sont pas évidentes sont expliquées ici :

Caractéristiques augmentées : les valeurs augmentées par magie apparaissent entre parenthèses.

Niv : niveau de classe.

Init : bonus au jet d'initiative. Comme pour tous les autres chiffres et nombres, il s'agit du total, les modificateurs ayant déjà été inclus.

VD : vitesse de déplacement.

Armes : chaque PNJ possède une arme de corps à corps et une arme à distance (le moine peut également attaquer à mains nues). Les colonnes consacrées aux armes indiquent les bonus à l'attaque et l'éventuel bonus aux dégâts (entre parenthèses). Si le PNJ dispose de plusieurs genres de munitions, le bonus indiqué est celui des projectiles les plus puissants.

Réf/Vig/Vol : bonus aux jets de Réflexes, Vigueur et Volonté.

Compétences : les abréviations utilisées pour les compétences sont les suivantes : Acro (Acrobaties), Alch (Alchimie), Conc (Concentration), Conn (Connaissance ; une appropriée à la classe), C. sorts (Connaissance des sorts), Croch (Crochetage), Dép (Déplacement silencieux), Dés/sab (Désamorçage/sabotage), Dét (Détection), Diplo (Diplomatie), Disc (Discrétion), Emp (Empathie avec les animaux), Équil (Équilibre), Équit (Équitation), Esc (Escalade), Esti (Estimation), Fou (Fouille), P. audit (Perception auditive), Prem (Premiers secours), Psy (Psychologie), Rep (Représentation), S. nat (Sens de la nature), Scru (Scrutation) et U. obj (Utilisation d'objets magiques). Le cas échéant, le modificateur au jet de compétence tient compte de la pénalité d'armure.

Chaque fois que le PNJ gagne ou perd 2 points d'Intelligence (en raison de sa race), il gagne ou perd une compétence. Toute compétence gagnée de la sorte s'accompagne d'un degré de maîtrise égal à 3 + niveau (total divisé par deux en cas de compétence d'autre classe).

Sorts : le nombre de sorts que le personnage peut jeter, en partant du plus bas niveau. Ainsi, «6/7/4» d'un ensorceleur de niveau 4 signifie six sorts du niveau 0, sept du 1er niveau et 4 du 2e niveau.

Équipement : dans chaque description, plusieurs paragraphes mentionnent l'armure, les armes et l'équipement du PNJ. Chaque fois, une parenthèse indique entre quels niveaux le personnage bénéficie de l'objet en question.

Les objets capables de stocker des sorts le font au niveau minimal pour jeter le sort correspondant. Déterminez aléatoirement le nombre de charges de chaque objet à charges.

Les dagues sont mentionnées dans l'équipement général plutôt que dans les armes, mais rien n'empêche de s'en servir pour combattre.

lui choisissant d'autres compétences, d'autres dons, un autre équipement, et même une ou plusieurs classes différentes (s'il est multiclassé).

REMARQUES CONCERNANT LA CRÉATION DE PNJ

Quand vous vous servez de ces tables, gardez bien à l'esprit les remarques suivantes :

- Les caractéristiques et les points de vie des PNJ sont moyens (sauf au niveau 1, où ils ont automatiquement le maximum de pv). Vous pouvez les modifier ou les déterminer vous-même à l'aide de dés, mais n'oubliez pas que cela peut influer sur les autres choix. Par exemple, un guerrier n'ayant pas au moins 13 en Dextérité ne peut prendre le don Esquive.
- Les ajustements appliqués aux créatures inhabituelles imposent parfois des restrictions inattendues. Par exemple, un guerrier kobold n'est pas assez grand ou fort pour pouvoir manier l'épée bâtarde ou prendre le don Attaque en puissance. Au besoin, modifiez l'équipement et les dons pour vous conformer aux règles (mais il est vrai qu'il y a peu de guerriers kobolds).
- Ces caractéristiques concernent des individus supérieurs à la moyenne (comme le sont les PJ). C'est ce qui explique, entre autres, que le rôdeur gnoll ait une valeur de Force plus élevée que ce qu'indique le *Manuel des Monstres*.

PNJ moyens ou d'élite

Tous les PJ sont des combattants d'élite, ce qui signifie que leurs caractéristiques sont généralement supérieures à la moyenne. Les PNJ présentés dans les pages qui suivent se trouvent également dans cette catégorie, qui leur permet de bénéficier du maximum de pv possible au niveau 1. Les caractéristiques des PNJ moyens se calculent à l'aide de 3d6 seulement et on détermine normalement leurs pv au niveau 1. Les monstres décrits dans le *Manuel des Monstres* sont normaux (même si les monstres d'élite existent également). De la même manière, certains PNJ sont plus proches des gens normaux que des individus d'élite ; ils ont des caractéristiques plus basses et moins de points de vie que ceux qui suivent.

Barbare PNJ

Caractéristiques de départ : For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

TABLE 2–30 : RACE DES PNJ D'ALIGNEMENT BON

Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Pal	Prê	Rôd	Rou	Race	Niveau**
—	01	—	01–02	—	01	01–02	01–10	01	—	—	Aasimar (Planaire)	Normal
01	02–10	01–09	03–07	01–02	02–11	02–06	11–15	02–06	01–15	01–10	Demi-elfe	Normal
02–26	11	10	08–09	03–07	12	07–11	16	07	16–20	11–14	Demi-orque	Normal
27–28	12	11–20	10	—	13	—	—	8	21–35	—	Elfe, bois	Normal
—	13–17	21	11–12	08	14–18	—	—	09	—	—	Elfe, gris	Normal
—	18–42	22–31	13–15	09–13	19–52	12–21	—	10–19	36–50	15–27	Elfe, haut	Normal
29–58	43	32–41	16–40	—	—	—	—	20–24	51	—	Elfe, sauvage	Normal
—	44	42–46	41	—	53	—	—	25	52–56	28	Gnome, forêts	Normal
—	45–49	47	42–43	14	54–58	—	17	26–34	57	29–33	Gnome, roches	Normal
—	50	48	44	—	59–61	—	—	35–36	58	34–39	Halfelin, Grand	Normal
59	51	49	45–53	15	62–66	22	18	37–46	59	40–64	Halfelin, pied-léger	Normal
—	52	—	54	16	67	23	19	47	—	65–70	Halfelin, profondeurs	Normal
60–96	53–92	50–99	55–91	17–56	68–95	24–96	20–86	48–72	60–92	71–90	Humain	Normal
97–98	93–97	—	92–93	57–86	96	97	87–96	73–92	93–97	91–95	Nain, collines	Normal
—	—	—	94	87–94	—	—	97	93–94	—	96	Nain, montagnes	Normal
—	—	—	95	95–97	—	—	—	95	—	—	Nain, profondeurs	Normal
99	98	00	96	98	97	98	98	96–97	98	97	Demi-céleste*	–1
—	99	—	97	—	98	—	—	98	—	98	Svirfnebelin (gnome)	–1
00	00	—	98–99	99	99	99	99	99	99	99	Demi-dragon*	–2
—	—	—	00	00	00	00	00	00	00	00	Ours-garou (lycanthrope)*	–2

* Relancez le dé pour déterminer la race (ou l'autre race) du PNJ. Sur ce second jet, rejouer tout résultat assorti d'un astérisque.

** Si la créature est particulièrement puissante, réduisez son niveau de classe par souci d'équilibre. Si son niveau de classe est inférieur ou égal à 0, relancez le dé.

TABLE 2–31 : RACE DES PNJ D'ALIGNEMENT NEUTRE

Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Prê	Rôd	Rou	Race	Niveau**
01–02	01–10	01–05	01–15	01–05	01–15	01–10	01–09	01–17	01–15	Demi-elfe	Normal
03–41	11–12	06	16–20	06–15	16	11–20	10–11	18–27	16–25	Demi-orque	Normal
42	13–17	07–26	21–23	16–21	17–18	21	12–21	28–56	26	Elfe, bois	Normal
—	18–19	27	—	—	19	—	—	—	—	Elfe, gris	Normal
—	20–29	28–32	24	22	20–44	22–23	22	57–61	27–30	Elfe, haut	Normal
43–53	30	33–37	25–34	—	—	—	23	62	—	Elfe, sauvage	Normal
—	—	38	—	—	—	—	—	63	—	Gnome, forêts	Normal
—	31–32	—	35	—	45	—	24	64	31	Gnome, roches	Normal
—	33	39	36	—	46–47	—	25	65	32–36	Halfelin, Grand	Normal
54–55	34–36	40	37–46	23	48–50	24	26–35	66	37–64	Halfelin, pied-léger	Normal
56	37	—	47	24	—	25	36	—	65–69	Halfelin, profondeurs	Normal
57–67	—	41–50	48–49	25	—	—	37–43	67–68	—	Homme-lézard	Normal
68–96	38–95	51–98	50–96	26–63	51–97	26–00	44–71	69–97	70–93	Humain	Normal
97	96–97	—	97	64–82	—	—	72–81	98	94–96	Nain, collines	Normal
—	—	—	—	83–87	—	—	82	—	—	Nain, montagnes	Normal
98	98	—	—	88–97	—	—	83–97	—	97	Nain, profondeurs	Normal
99	99	99	98	98	98	—	98	99	98	Sanglier-garou (lycanthrope)*	–1
00	00	00	99	99	99	—	99	00	99	Tigre-garou (lycanthrope)*	–1
—	—	—	00	00	00	—	00	—	00	Doppelganger	–3

* Relancez le dé pour déterminer la race (ou l'autre race) du PNJ. Sur ce second jet, rejouer tout résultat assorti d'un astérisque.

** Si la créature est particulièrement puissante, réduisez son niveau de classe par souci d'équilibre. Si son niveau de classe est inférieur ou égal à 0, relancez le dé.

Table 2–32 : race des PNJ d'alignement mauvais

Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Prê	Rôd	Rou	Race	Niveau**
01	01–15	01	01–15	01–05	01–15	01–10	01–10	01–17	01–15	Demi-elfe	Normal
02–24	16–17	02–03	16–20	06–14	—	11–20	11–13	18–26	16–25	Demi-orque	Normal
25–26	18	04–05	—	15–16	16	—	14–16	27–36	26	Elfe, bois	Normal
—	19	—	—	17	17–26	—	17	37	27	Elfe, haut	Normal
27	—	—	21	—	—	—	18	—	—	Elfe, sauvage	Normal
28	20	06	22	18	—	—	19	—	28–42	Gobelin	Normal
—	21	07	23	—	27	—	20	38	43	Halfelin, Grand	Normal
29	22	—	24–28	19	28	—	21–22	39	44–63	Halfelin, pied-léger	Normal
30	23	—	29	20	—	_	23	—	64	Halfelin, profondeurs	Normal
31	—	08	30	21–45	29–30	21–23	24	40	65	Hobgobelin	Normal
32–36	—	09–23	31	46	—	_	25–31	41–42	—	Homme-lézard	Normal
37–46	24–98	24–73	32–71	47–76	31–80	24–93	32–62	43–72	66–85	Humain	Normal
47	—	74	72–86	77	—	—	63	—	86	Kobold	Normal
—	—	—	—	78–79	—	—	64	—	—	Nain, collines	Normal
—	—	—	—	80–81	—	—	65–66	—	87	Nain, profondeurs	Normal
48–77	—	75	—	82–86	—	—	67	—	—	Orque	Normal
78	99	—	—	—	81	94	68	—	88–89	Tieffelin (Planaire)	Normal
—	—	—	—	87	—	—	69–71	—	—	Drow (elfe) [femme]	–1
—	—	—	—	88	82–91	—	—	—	—	Drow (elfe) [homme]	–1
—	—	—	—	89	—	—	72	—	—	Duergar (nain)	–1
79–83	—	76–00	87	90	92	—	73–74	73–92	—	Gnoll	–1
84–85	00	—	88	91	93	—	75	93–94	90	Loup-garou (lycanthrope)*	–1
—	—	—	—	92	—	—	—	—	—	Nain, derro	–1
—	—	—	89	93	94	95–96	76	95	91–92	Rat-garou (lycanthrope)*	–1
86	—	—	90–92	94	—	—	77–91	96	—	Troglodyte	–1
87–88	—	—	93–94	95	95	97	92	97	93	Demi-dragon*	–2
89–90	—	—	95	96	96	98	93–94	98	94–95	Demi-fiélon*	–2
91–92	—	—	96	97	97	—	95–96	99	96–99	Gobelours	–2
93–96	—	_	97	98	—	—	97	00	—	Ogre	–2
97–00	—	—	98	—	—	—	98	—	—	Minotaure	–4
—	—	—	99	99	98	—	99	—	00	Flagelleur mental	–8
—	—	—	00	00	99–00	99–00	00	—	—	Ogre mage	–8

* Relancez le dé pour déterminer la race (ou l'autre race) du PNJ. Sur ce second jet, rejouer tout résultat assorti d'un astérisque.

** Si la créature est particulièrement puissante, réduisez son niveau de classe par souci d'équilibre. Si son niveau de classe est inférieur ou égal à 0, relancez le dé.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : For 16 ; niv. 8 : Con 14 ; niv. 12 : For 17 ; niv. 16 : For 18 ; niv. 17 : For 18 (20) ; niv. 19 : For 18 (24), Dex 14 (16) ; niv. 20 : For 19 (25).

Dons : niv. 1 : Arme de prédilection (grande hache) ; niv. 3 : Esquive ; niv. 6 : Pistage ; niv. 9 : Combat en aveugle ; niv. 12 : Science du critique (grande hache) ; niv. 15 : Attaque en puissance ; niv. 18 : Science du critique (arc long composite).

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : rage de berserker (1/jour) ; niv. 2 : esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; niv. 4 : rage (2/jour) ; niv. 5 : esquive instinctive (jamais pris en tenaille) ; niv. 8 : rage (3/jour) ; niv. 10 : esquive instinctive (+1 contre les pièges) ; niv. 11 : réduction des dégâts (1/-) ; niv. 12 : rage (4/jour) ; niv. 13 : esquive instinctive (+2 contre les pièges) ; niv. 14 : réduction des dégâts (2/-) ; niv. 15 : rage de grand berserker ; niv. 16 : rage (5/jour), esquive instinctive (+3 contre les pièges) ; niv. 20 : rage (6/jour), pas fatigué après la rage, réduction des dégâts (4/-).

Armure : broigne maclée de maître (niv. 1), cuirasse de maître (niv. 2–4), *cuirasse +1* (niv. 5–8), *cuirasse +2* (niv. 9–10), *cuirasse +3* (niv. 11–16),

Table 2–33 : barbares PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Grande hache (1d12)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Esc	P. audit	Saut	S. nat
1	13	16	+2	10 m	+5 (+2 aux dégâts)	+3 (+2 aux dégâts)	+2/+3/+1	+3	+5	+3	+5
2	20	17	+2	10 m	+6 (+2)	+5 (+2)	+2/+4/+1	+4	+6	+4	+6
3	28	17	+2	10 m	+7 (+2)	+6 (+2)	+3/+4/+2	+5	+7	+5	+7
4	35	17	+2	10 m	+9 (+3)	+7 (+3)	+3/+5/+2	+7	+8	+7	+8
5	43	18	+2	10 m	+10 (+3)	+8 (+3)	+3/+5/+2	+8	+9	+8	+9
6	50	18	+2	10 m	+11/+6 (+3)	+9/+4 (+3)	+4/+6/+3	+9	+10	+9	+10
7	58	18	+2	10 m	+12/+7 (+4)	+10/+5 (+3)	+4/+6/+3	+10	+11	+10	+11
8	73	19	+2	10 m	+13/+8 (+4)	+11/+6 (+3)	+4/+8/+3	+11	+12	+11	+12
9	81	20	+2	10 m	+14/+9 (+4)	+12/+7 (+3)	+5/+8/+4	+12	+13	+12	+13
10	90	20	+2	10 m	+15/+10 (+4)	+14/+9 (+4)	+5/+9/+4	+13	+14	+13	+14
11	98	21	+2	10 m	+16/+11/+6 (+4)	+15/+10/+5 (+4)	+5/+9/+4	+14	+15	+14	+15
12	107	22	+2	10 m	+17/+12/+7 (+4)	+16/+11/+6 (+4)	+6/+10/+5	+15	+16	+15	+16
13	115	24	+2	10 m	+18/+13/+8 (+4)	+17/+12/+7 (+4)	+6/+10/+5	+16	+17	+16	+17
14	124	24	+2	10 m	+20/+15/+10 (+5)	+18/+13/+8 (+4)	+6/+11/+5	+17	+18	+17	+18
15	132	24	+2	20 m	+22/+17/+12 (+6)	+19/+14/+9 (+4)	+7/+11/+6	+18	+19	+28	+19
16	141	24	+2	20 m	+25/+20/+15/+10 (+9)	+23/+18/+13/+8 (+8)	+7/+12/+6	+19	+20	+29	+20
17	149	26	+2	20 m	+27/+22/+17/+12 (+9)	+24/+19/+14/+9 (+8)	+7/+12/+6	+21	+21	+31	+21
18	158	28	+2	20 m	+28/+23/+18/+13 (+9)	+26/+21/+16/+11 (+9)	+7/+13/+6	+22	+22	+32	+22
19	166	29	+3	20 m	+31/+26/+21/+16 (+11)	+28/+23/+18/+13 (+9)	+8/+13/+6	+25	+23	+35	+23
20	175	29	+3	20 m	+32/+27/+22/+17 (+11)	+29/+24/+19/+14 (+9)	+13/+19/+11	+26	+24	+36	+24

cuirasse +4 (niv. 17), *cuirasse +5* (niv. 18–20).

Grande hache (corps à corps) : de maître (niv. 1–6), *+1* (niv. 7–13), *+2* (niv. 14), *+3* (niv. 15), *+4* (niv. 16–20).

Arc long composite (distance) : de force [For 14] (niv. 1–3), de force [For 16] (niv. 4–9), *de force +1* [For 16] (niv. 10–15), *de force +2* [For 18] (niv. 16–17), *de force +3* [For 18] (niv. 18–20).

Flèches : 20 normales (niv. 1), 20 de maître (niv. 2–15), 20 *+2* (niv. 16–20).

Potions : *soins légers* (niv. 1), *soins modérés* (niv. 2), *ralentissement du poison* (niv. 2–3), *restauration partielle* (niv. 2–3), *soins modérés* x 2 (niv. 3), *neutralisation du poison* (niv. 4–5), *soins modérés* x 3 (niv. 4–5), *restauration partielle* x 2 (niv. 4–20), *soins importants* x 2 (niv. 6–14), *neutralisation du poison* x 2 (niv. 6–20), *rapidité* x 2 (niv. 10–14), *rapidité* x 4 (niv. 15–20), *soins importants* x 4 (niv. 15–20), *héroïsme* x 4 (niv. 16–20).

Autre équipement magique : *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 8–11), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 12–16), *anneau de protection +2* (niv. 13–17), *bottes de sept lieues* (niv. 15–20), *amulette d'armure naturelle +3* (niv. 17–20), *gantelets d'ogre* (niv. 17–18), *anneau de protection +3* (niv. 18–20), *sac sans fond* [n° 2] (niv. 19–20), *ceinturon de force de géant +6* (niv. 19–20), *gants de Dextérité +2* (niv. 19–20), *cape de résistance +5* (niv. 20), *sceptre de l'orage* (niv. 20).

Autre équipement non magique : matériel d'escalade (niv. 1–20), dague (niv. 1), dague en argent (niv. 2–20), 3 flasques de feu grégeois (niv. 3–20).

Barde PNJ

Caractéristiques de départ : For 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 15.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Cha 16 ; niv. 8 : Cha 17 (19) ; niv. 12 : Cha 18 (20) ; niv. 16 : Cha 19 (21) ; niv. 17 : Cha 19 (23) ; niv. 18 : Cha 19 (25) ; niv. 20 : Cha 20 (26).

Dons : niv. 1 : Esquive ; niv. 3 : Arme de prédilection (épée longue) ; niv. 6 : Science de l'initiative ; niv. 9 : Talent (Représentation) ; niv. 12 : Talent (Connaissance des sorts) ; niv. 15 : Talent (Diplomatie) ; niv. 18 : Talent (Bluff).

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : musique de barde, savoir bardique.

Armure : armure cloutée de maître (niv. 1–9), aucune (niv. 10–20).

Épée longue (corps à corps) : de maître (niv. 1–10), *+1* (niv. 11–13), *+2* (niv. 14–20).

Arbalète légère (distance) : de maître (niv. 1–20).

Carreaux : 10 normaux (niv. 1–20).

Potions : *Charisme* (niv. 1–5), *soins légers* x 3 (niv. 1–2), *don des langues* (niv. 2–6), *bagou* (niv. 3–6), *soins modérés* x 3 (niv. 3–7), *vol* (niv. 4–8), *Charisme* x 2 (niv. 6–20), *bagou* x 2 (niv. 7–8), *don des langues* x 2 (niv. 7–20), *soins importants* x 3 (niv. 8–20), *bagou* x 3 (niv. 9–20), *vol* x 2 (niv. 9–20).

Autre équipement magique : *baguette de convocation de monstres I* (niv. 2–13), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 5–9), *cape de Charisme +2* (niv. 8–16), *bracelets d'armure +2* (niv. 10), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 10–16), *bracelets d'armure +3* (niv. 11–15), *anneau de protection +2* (niv. 12), *anneau de protection +3* (niv. 13–20), *cor de dévastation* (niv. 14–20), *baguette de convocation de monstres II* (niv. 14–18), *bracelets d'armure +4* (niv. 16), *baguette de métamorphose* (niv. 16–20), *amulette d'armure naturelle +3* (niv. 17), *cape de Charisme +4* (niv. 17), *bracelets d'armure +5* (niv. 17–20), *amulette d'armure naturelle +4* (niv. 18–20), *cape de Charisme +6* (niv. 18–20), *tapis volant* [1,50 m x 2 m] (niv. 19–20), *yeux de charme* (niv. 20).

Nombre de sorts par jour/sorts connus

(15 % de chances d'échec des sorts du niveau 1 au niveau 9)

	Niveau de sort						
Niveau	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	2/4	—	—	—	—	—	—
2	3/5	1/2	—	—	—	—	—
3	3/6	2/3	—	—	—	—	—
4	3/6	3/3	1/2	—	—	—	—
5	3/6	4/4	2/3	—	—	—	—
6	3/6	4/4	3/3	—	—	—	—
7	3/6	4/4	3/4	1/2	—	—	—
8	3/6	4/4	4/4	2/3	—	—	—
9	3/6	4/4	4/4	3/3	—	—	—
10	3/6	4/4	4/4	3/4	1/2	—	—
11	3/6	4/4	4/4	4/4	2/3	—	—
12	3/6	5/4	4/4	4/4	3/3	—	—
13	3/6	5/4	4/4	4/4	3/4	1/2	—
14	4/6	5/4	4/4	4/4	4/4	2/3	—
15	4/6	6/4	4/4	4/4	4/4	3/3	—
16	4/6	6/5	5/4	4/4	4/4	3/4	—
17	4/6	6/5	6/5	5/4	4/4	4/4	2/3
18	4/6	6/5	6/5	6/5	5/4	4/4	3/3
19	4/6	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4	4/4
20	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4

Druide PNJ

Caractéristiques de départ : For 10, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 15, Cha 8.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Sag 16 ; niv. 8 : Sag 17 ; niv. 11 : Sag 17 (19) ; niv. 12 : Sag 18 (20) ; niv. 14 : Sag 18 (22) ; niv. 16 : Sag 19 (23) ; niv. 17 : Sag (25) ; niv. 20 : Sag 20 (26).

Dons : niv. 1 : Écriture de parchemins ; niv. 3 : Pistage ; niv. 6 : Esquive ; niv. 9 : Magie de guerre ; niv. 12 : Incantation statique ; niv. 15 : École de prédilection (enchantement) ; niv. 18 : Quintessence des sorts.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : intuition naturelle, compagnon animal ; niv. 2 : déplacement facilité ; niv. 3 : absence de traces ; niv.

Table 2–34 : bardes PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Épée longue (1d8)	Arbalète légère (1d8)	Réf/Vig/Vol	Acro	Bluff	C. sorts	Diplo	Psy	Rep
1	7	14	+1	10 m	+1	+2	+3/+1/+1	+5	+6	+6	+6	+3	+6
2	11	14	+1	10 m	+2	+3	+4/+1/+2	+6	+7	+7	+7	+4	+7
3	16	14	+1	10 m	+4	+4	+4/+2/+2	+7	+8	+8	+8	+5	+8
4	20	14	+1	10 m	+5	+5	+5/+2/+3	+8	+10	+9	+10	+6	+10
5	25	15	+1	10 m	+5	+5	+5/+2/+3	+9	+11	+10	+11	+7	+11
6	29	15	+5	10 m	+6	+6	+6/+3/+4	+10	+12	+11	+12	+8	+12
7	34	15	+5	10 m	+7	+7	+6/+3/+4	+11	+13	+12	+13	+9	+13
8	38	15	+5	10 m	+8/+3	+8	+7/+3/+5	+12	+15	+13	+15	+10	+15
9	43	15	+5	10 m	+8/+3	+8	+7/+4/+5	+13	+16	+14	+16	+11	+18
10	47	15	+5	10 m	+9/+4	+9	+8/+4/+6	+14	+17	+15	+17	+12	+19
11	52	16	+5	10 m	+10/+5 (+1 aux dégâts)	+10	+8/+4/+6	+15	+18	+16	+18	+13	+20
12	56	18	+5	10 m	+11/+6 (+1)	+11	+9/+5/+7	+16	+20	+19	+20	+14	+22
13	61	19	+5	10 m	+11/+6 (+1)	+11	+9/+5/+7	+17	+21	+20	+21	+15	+23
14	65	19	+5	10 m	+13/+8 (+2)	+12	+10/+5/+8	+18	+22	+21	+22	+16	+24
15	70	19	+5	10 m	+14/+9/+4 (+2)	+13	+10/+6/+8	+19	+23	+22	+25	+17	+25
16	74	20	+5	10 m	+15/+10/+5 (+2)	+14	+11/+6/+9	+20	+24	+23	+26	+18	+26
17	79	22	+5	10 m	+15/+10/+5 (+2)	+14	+11/+6/+9	+21	+26	+24	+28	+19	+28
18	83	23	+5	10 m	+16/+11/+6 (+2)	+15	+12/+7/+10	+22	+30	+25	+30	+20	+30
19	88	28	+5	10 m	+17/+12/+7 (+2)	+16	+12/+7/+10	+23	+31	+26	+31	+21	+31
20	92	28	+5	10 m	+18/+13/+8 (+2)	+17	+13/+7/+11	+24	+32	+27	+32	+22	+32

Table 2–35 : druides PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Cimeterre (1d6)	Fronde (1d4)	Réf/Vig/Vol	Conc/Conn/C. sorts	Emp	S. nat	Forme animale
1	9	17	+2	10 m	+1	+3	+2/+3/+4	+5	+3	+6	
2	14	17	+2	10 m	+2	+4	+2/+4/+5	+6	+4	+7	
3	20	17	+2	10 m	+3	+5	+3/+4/+5	+7	+5	+8	
4	25	17	+2	10 m	+4	+6	+3/+5/+7	+8	+6	+10	
5	31	17	+2	10 m	+4	+6	+3/+5/+7	+9	+7	+11	1/jour
6	36	18	+2	10 m	+5	+7	+4/+6/+8	+10	+8	+12	2/jour
7	42	18	+2	10 m	+6	+8	+4/+6/+8	+11	+9	+13	3/jour
8	47	19	+2	10 m	+7/+2	+9	+4/+7/+9	+12	+10	+14	Taille G
9	53	20	+2	10 m	+7/+2	+9	+5/+7/+9	+13	+11	+15	
10	58	21	+2	10 m	+8/+3	+10	+5/+8/+10	+14	+12	+16	4/jour
11	64	21	+2	10 m	+9/+4	+11	+5/+8/+11	+15	+13	+18	Taille TP
12	69	21	+2	10 m	+10/+5	+12	+6/+9/+12	+16	+14	+20	Sanguinaire
13	75	22	+2	10 m	+10/+5 (+1 aux dégâts)	+12	+6/+9/+12	+17	+15	+21	
14	80	22	+2	10 m	+11/+6 (+1)	+13	+7/+11/+15	+18	+16	+23	5/jour
15	86	23	+2	10 m	+12/+7/+2 (+1)	+14	+8/+11/+15	+19	+17	+24	Taille TG
16	91	24	+2	10 m	+14/+9/+4 (+2)	+15	+8/+12/+17	+20	+18	+25	Élémentaire 1/jour
17	97	25	+2	10 m	+14/+9/+4 (+2)	+15	+10/+14/+20	+21	+19	+27	
18	102	27	+2	10 m	+15/+10/+5 (+2)	+16	+11/+15/+21	+22	+20	+28	6/jour, élémentaire 3/jour
19	108	27	+2	10 m	+16/+11/+6 (+2)	+17	+11/+15/+21	+23	+21	+29	
20	113	27	+2	10 m	+17/+12/+7 (+2)	+18	+11/+16/+23	+24	+22	+31	

Nombre de sorts par jour

Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts
1	3/2	2	4/3	3	4/3/2	4	5/4/3
5	5/4/3/2	6	5/4/4/3	7	6/5/4/3/1	8	6/5/4/4/2
9	6/5/5/4/2/1	10	6/5/5/4/3/2	11	6/6/5/5/4/2/1	12	6/7/5/5/4/3/2
13	6/7/6/5/5/4/2/1	14	6/7/7/5/5/4/4/2	15	6/7/7/5/5/5/4/2/1	16	6/7/7/6/5/5/4/3/2
17	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	18	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	19	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	20	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4

4 : résistance à l'appel de la nature ; niv. 9 : immunité contre le venin ; niv. 13 : mille visages ; niv. 15 : éternelle jeunesse.

Armure : buffletin (niv. 1–5), écu en bois (niv. 1–8), *buffletin +1* (niv. 6–12), *écu en bois +1* (niv. 9–16), *buffletin +2* (niv. 13–17), *écu en bois +2* (niv. 17), *buffletin +3* (niv. 18–20), *écu en bois +4* (niv. 18–20).

Cimeterre (corps à corps) : de maître (niv. 1–12), +1 (niv. 13–15), +2 (niv. 16–20).

Fronde (distance) : normale (niv. 1–20).

Billes de fronde : 10 de maître (niv. 1–20).

Parchemins : *soins légers* x 3 (niv. 1), *endurance aux énergies destructives* x 2 (niv. 1–2), *métal brûlant* (niv. 2–4), *distorsion du bois* (niv. 3–4), *peau d'écorce* x 2 (niv. 3–4), *sphère de feu* x 2 (niv. 3–4), *appel de la foudre* x 2 (niv. 5–6), *communication avec les plantes* x 2 (niv. 5–6), *neutralisation du poison* x 2 (niv. 5–6), *protection contre les énergies destructives* x 2 (niv. 5–6), *colonne de feu* x 2 (niv. 7–8), *tempête de neige* x 2 (niv. 7–8), *réincarnation* x 2 (niv. 7–20), *mur de feu* (niv. 9–10), *tempête de grêle* (niv. 9–10), *cercle de guérison* (niv. 11–12), *convocation d'alliés naturels VI* (niv. 11–12), *coquille antivie* (niv. 11–12), *contrôle du climat* (niv. 13–14), *tempête de feu* (niv. 13–14), *vision lucide* (niv. 13–14), *guérison suprême* (niv. 13–16), *convocation d'alliés naturels VIII* x 2 (niv. 15–16), *doigt de mort* (niv. 15–16), *éloignement du métal et de la pierre* (niv. 15–16), *changement de forme* (niv. 17–20), *guérison suprême de groupe* x 2 (niv. 17–20), *nuée d'élémentaires* x 2 (niv. 17–20), *tremblement de terre* (niv. 17–20).

Autre équipement magique : *potion de flou* (niv. 2–4), *baguette de soins légers* (niv. 2–14), 2 *plumes de Quaal* [arbre] (niv. 3–20), *phylactère du croyant* (niv. 4–8), 2 *potions de vision dans le noir* (niv. 6–8), *sac à malice* [gris] (niv. 6–14), *anneau de protection +1* (niv. 8–15), *baguette de lumière féerique* (niv. 9–12), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 10–14), *perle de Sagesse +2* (niv. 11–13), *pierre porte-bonheur* (niv. 12–20), *robe de druide* (niv. 12–20), *perle de Sagesse +4* (niv. 14–16), *sac à malice* [rouille] (niv. 15–17), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 15–20), *baguette de soins modérés* (niv. 15–20), *anneau de protection +2* (niv. 16–20), *cape de résistance +2* (niv. 17–20), *perle de Sagesse +6* (niv. 17–20), *sac à malice* [ocre] (niv. 18–20), *orbe des tempêtes* (niv. 19–20), *anneau de feu d'étoiles* (niv. 20).

Compagnons animaux : niv. 1–2 : loup ; niv. 3 : aigle, loup ; niv. 4 : aigle, ours noir ; niv. 5 : aigle, chouette, ours noir ; niv. 6 : aigle, 2 lions ; niv. 7 : aigle, ours brun ; niv. 8 : aigle, sanglier sanguinaire ; niv. 9 : aigle, lion sanguinaire ; niv. 10 : aigle, chouette, lion sanguinaire ; niv. 11 : 2 aigles, chouette, lion sanguinaire ; niv. 12 : ours sanguinaire ; niv. 13 : aigle, ours sanguinaire ; niv. 14 : aigle, chouette, ours sanguinaire ; niv. 15 : 2 aigles, chouette, ours sanguinaire ; niv. 16 : tigre sanguinaire ; niv. 17 : aigle, tigre sanguinaire ; niv. 18 : aigle, chouette, tigre sanguinaire ; niv. 19 : 2 aigles, chouette, tigre sanguinaire ; niv. 20 : chauve-souris sanguinaire, tigre sanguinaire.

Ensorceleur PNJ

Caractéristiques de départ : For 8, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 15.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Cha 16 ; niv. 8 : Cha 17 ; niv. 12 : Cha 18 (20) ; niv. 14 : Dex 14 (16) ; niv. 15 : Cha 18 (22) ; niv. 16 : Cha 19 (23) ; niv. 18 : Cha 19 (25) ; niv. 20 : Cha 20 (26).

Dons : niv. 1 : Robustesse ; niv. 3 : Science de l'initiative ; niv. 6 : Magie de guerre ; niv. 9 : Esquive ; niv. 12 : Quintessence des sorts ; niv. 15 : Création de baguettes magiques ; niv. 18 : Efficacité des sorts accrue.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : appel de familier.

Lance (corps à corps) : normale (niv. 1–12), +1 (niv. 13–20).

Arbalète légère (distance) : de maître (niv. 1–20).

Carreaux : 10 normaux (niv. 1–3), 10 de maître (niv. 4–20).

Potions : *flou* (niv. 1–2), *invisibilité* (niv. 1–3), *grâce féline* (niv. 2–4), *soins modérés* (niv. 3–6, 9–20), *soins importants* (niv. 5, 8), *flou* (niv. 5-18), *rapidité* (niv. 5-18) *détection de pensées* (niv. 11).

Parchemins : *sommeil* x 2 (niv. 1), *projectile magique* x 2 (niv. 1–2), *bouclier* x 2 (niv. 1–3), *couleurs dansantes* x 2 (niv. 2–3), *invisibilité* (niv. 4), *flèche acide de Melf* x 2 (niv. 5), *invisibilité* x 2 (niv. 5), *toile d'araignée* x 2 (niv. 5), *immobilisation de personne* (niv. 6–7), *charme-monstre* (niv. 8), *convocation de monstres IV* [écrit au niveau 8] (niv. 9), *téléportation* (niv. 11), *terreur* (niv. 12), *mot de pouvoir étourdissant* (niv. 14), *domination* (niv. 15), *rayons prismatiques* (niv. 15), *flétrissure* (niv. 17), *poing de Bigby* (niv. 17), *convocation de monstres IX* (niv. 18–20), *dédale* (niv. 18–20), *nuée de météores* (niv. 18–20).

Autre équipement magique : *baguette de sommeil* (niv. 2), *baguette de mains brûlantes* (niv. 3), *baguette de projectile magique* (niv. 4), *bracelets d'armure +1* (niv. 4–8), *baguette de flèche acide de Melf* (niv. 6–7), *anneau de protection +1* (niv. 7–11), *baguette de projectile magique* [fabriquée au niveau 9] (niv. 8), *bracelets d'armure +2* (niv. 9–12), *baguette d'éclair* (niv. 10), *bille de force* (niv. 10, 18–20), *baguette de boule de feu* [fabriquée au niveau 6] (niv.

Table 2–36 : ensorceleurs PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Lance (1d8)	Arbalète légère (1d8)	Réf/Vig/Vol	Conc	C. sorts	Nombre de sorts par jour
1	8	12	+2	10 m	–1 (–1 aux dégâts)	+3	+2/+1/+3	+5	+4	5/4
2	11	12	+2	10 m	+0 (–1)	+4	+2/+1/+4	+6	+5	6/5
3	15	12	+6	10 m	+0 (–1)	+4	+3/+2/+4	+7	+6	6/6
4	18	13	+6	10 m	+1 (–1)	+6	+3/+2/+5	+8	+7	6/7/4
5	22	13	+6	10 m	+2 (–1)	+6	+4/+3/+6	+9	+8	6/7/5
6	25	13	+6	10 m	+3 (–1)	+7	+5/+4/+7	+10	+9	6/7/6/4
7	29	14	+6	10 m	+3 (–1)	+7	+5/+4/+7	+11	+10	6/7/7/5
8	34	14	+6	10 m	+4 (–1)	+8	+5/+4/+8	+12	+11	6/7/7/6/3
9	38	15	+6	10 m	+4 (–1)	+8	+6/+5/+8	+13	+12	6/7/7/7/4
10	41	15	+6	10 m	+5 (–1)	+9	+6/+5/+9	+14	+13	6/7/7/7/5/3
11	45	16	+6	10 m	+5 (–1)	+9	+6/+5/+9	+15	+14	6/7/7/7/6/4
12	48	17	+6	10 m	+6/+1 (–1)	+10	+7/+6/+10	+16	+15	6/8/7/7/7/6/3
13	52	18	+6	10 m	+6/+1	+10	+7/+6/+10	+17	+16	6/8/7/7/7/7/4
14	55	19	+7	10 m	+7/+2	+12	+8/+6/+11	+18	+17	6/8/7/7/7/7/5/3
15	59	19	+7	10 m	+7/+2	+12	+10/+7/+11	+19	+18	6/8/8/7/7/7/7/4
16	62	19	+7	10 m	+8/+3	+13	+10/+7/+12	+20	+19	6/8/8/7/7/7/7/5/3
17	66	21	+7	10 m	+8/+3	+13	+10/+7/+12	+21	+20	6/16/8/7/7/7/7/6/4
18	69	22	+7	10 m	+9/+4	+14	+11/+8/+13	+22	+21	6/16/8/8/7/7/7/7/5/3
19	73	22	+7	10 m	+9/+4	+14	+10/+7/12	+23	+22	6/8/16/8/7/7/7/7/6/4
20	76	22	+7	10 m	+10/+5	+15	+10/+7/+13	+24	+23	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6

Nombre de sorts connus

Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts
1	4/2	2	5/2	3	5/3	4	6/3/1
5	6/4/2	6	7/4/2/1	7	7/5/3/2	8	8/5/3/2/1
9	8/5/4/3/2	10	9/5/4/3/2/1	11	9/5/5/4/3/2	12	9/5/5/4/3/2/1
13	9/5/5/4/4/3/2	14	9/5/5/4/4/3/2/1	15	9/5/5/4/4/4/3/2	16	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17	9/5/5/4/4/4/3/3/2	18	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1	19	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2	20	9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

11), *onguent de Keoghtom* (niv. 11), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 11–16), *baguette d'éclair* [fabriquée au niveau 7] (niv. 12), *cape de Charisme +2* (niv. 12–14), *anneau de protection +2* (niv. 12–20), *baguette de boule de feu* [fabriquée au niveau 10] (niv. 13), *bracelets d'armure +3* (niv. 13–16), *baguette de projectile magique* [fabriquée au niveau 9, Quintessence des sorts] (niv. 14–15, 18), *gants de Dextérité +2* (niv. 14–20), *cape de Charisme +4* (niv. 15–17), *anneau de résistance au feu* [énergies destructives, standard] (niv. 16), *baguette de peau de pierre* (niv. 16–17), *bracelets d'armure +4* (niv. 17), *anneau des premiers arcanes* (niv. 17–18), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 17–20), *bracelets d'armure +5* (niv. 18–20), *cape de Charisme +6* (niv. 18–20), *anneau des deuxièmes arcanes* (niv. 19), *cape de déplacement* (niv. 19–20), *anneau des troisièmes arcanes* (niv. 20).

Autre équipement non magique : pierre à tonnerre (niv. 1), dague (niv. 1–20), 2 sacoches immobilisantes (niv. 2), bâtonnet fumigène (niv. 3), flasque de feu grégeois (niveau 3).

Guerrier PNJ

Caractéristiques de départ : For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : For 16 ; niv. 8 : For 17 ; niv. 12 : For 18 ; niv. 16 : For 19 ; niv. 17 : For 19 (21) ; niv. 19 : For 19 (25) ; niv. 20 : For 20 (26).

Dons : niv. 1 : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde) ; niv. 2 : Science de l'initiative ; niv. 3 : Attaque en puissance ; niv. 4 : Spécialisation martiale (épée bâtarde) ; niv. 6 : Enchaînement, Tir à bout portant ; niv. 8 : Science du critique (épée bâtarde) ; niv. 9 : Succession d'enchaînements ; niv. 10 : Esquive ; niv. 12 : Arme de prédilection (arc long composite), Tir de précision ; niv. 14 : Science du critique (arc long composite) ; niv. 15 : Combat monté ; niv. 16 : Combat en aveugle ; niv. 18 : Tir de loin, Tir monté ; niv. 20 : Attaques réflexe.

Table 2–37 : guerriers PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Épée bâtarde (1d10)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Équit	Esc/Saut
1	12	18	+1	6,50 m	+5 (+2 aux dégâts)	+2	+1/+4/+1	—	–3
2	19	19	+5	6,50 m	+6 (+2)	+4 (+2 aux dégâts)	+1/+5/+1	—	–2
3	27	21	+5	6,50 m	+7 (+2)	+5 (+2)	+2/+5/+2	—	+0
4	34	21	+5	6,50 m	+9 (+5)	+6 (+3)	+2/+6/+2	—	+2
5	42	21	+5	6,50 m	+10 (+5)	+7 (+3)	+3/+7/+3	—	+3
6	49	22	+5	6,50 m	+11/+6 (+5)	+8/+3 (+3)	+4/+8/+4	—	+5
7	57	22	+5	6,50 m	+12/+7 (+6)	+9/+4 (+3)	+4/+8/+4	—	+6
8	64	23	+5	6,50 m	+13/+8 (+6)	+11/6 (+4)	+4/+9/+4	—	+8
9	72	23	+5	6,50 m	+14/+9 (+6)	+12/+7 (+5)	+5/+9/+5	—	+9
10	79	24	+5	6,50 m	+15/+10 (+6)	+13/+8 (+5)	+5/+10/+5	—	+10
11	87	25	+5	6,50 m	+16/+11/+6 (+6)	+14/+9/+4 (+5)	+6/+11/+6	—	+11
12	94	25	+5	6,50 m	+19/+14/+9 (+8)	+16/+11/+6 (+6)	+7/+12/+7	—	+13
13	102	25	+5	6,50 m	+20/+15/+10 (+8)	+17/+12/+7 (+6)	+7/+12/+7	—	+14
14	109	27	+5	6,50 m	+21/+16/+11 (+8)	+18/+13/+8 (+6)	+7/+13/+7	—	+15
15	117	28	+5	6,50 m	+23/+18/+13 (+9)	+19/+14/+9 (+6)	+8/+13/+8	+2	+15
16	124	30	+5	6,50 m	+24/+19/+14/+9 (+9)	+21/+16/+11/+6 (+7)	+8/+14/+8	+4	+15
17	132	31	+5	6,50 m	+27/+22/+17/+12 (+11)	+22/+17/+12/+7 (+7)	+8/+14/+8	+6	+16
18	139	32	+5	6,50 m	+28/+23/+18/+13 (+11)	+24/+19/+14/+9 (+8)	+10/+16/+10	+8	+16
19	166	32	+5	6,50 m	+31/+26/21/+16 (+13)	+25/+20/+15/+10 (+8)	+10/+17/+10	+10	+18
20	175	34	+5	6,50 m	+33/+28/+23/+18 (+14)	+26/+21/+16/+11 (+8)	+10/+18/+10	+12	+18

Armure : clibanion (niv. 1), écu en acier (niv. 1–7), armure à plaques (niv. 2), harnois (niv. 3–5), *harnois +1* (niv. 6–9), *écu en acier +1* (niv. 8–14), *harnois +2* (niv. 10–16), *écu en acier +2* (niv. 15), *écu en acier +3* (niv. 16–20), *harnois +3* (niv. 17), *harnois +4* (niv. 18–20).

Épée bâtarde (corps à corps) : de maître (niv. 1–6), *+1* (niv. 7–11), *+2* (niv. 12–14), *+3* (niv. 15–17), *+4* (niv. 18–20).

Arc long composite (distance) : normal (niv. 1), de force [For 14] de maître (niv. 2–3), de force [For 16] de maître (niv. 4–8), *de force +1* [For 16] (niv. 9–11), *de force +1* [For 18] (niv. 12–15), *de force +2* [For 18] (niv. 16–20).

Flèches : 20 normales (niv. 1–7), 25 *+1* (niv. 8–13), 50 *+1* (niv. 14–17), 50 *+2* (niv. 18–20).

Potions : *potion de soins modérés* (niv. 1–20), *potion d'endurance* (niv. 2–20), *potion d'héroïsme* (niv. 14–16).

Équipement magique : *cape de résistance +1* (niv. 5–10), *anneau de protection +1* (niv. 11–15), *cape de résistance +2* (niv. 11–17), *bottes de rapidité* (niv. 13–20), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 14–20), *yeux de lynx* (niv. 15–20), *anneau de protection +2* (niv. 16–19), *gantelets d'ogre* (niv. 17–18), *corde d'escalade* (niv. 17–20), *cape de résistance +3* (niv. 18–20), *carquois d'Ehlonna* (niv. 18–20), *ceinturon de force de géant +6* (niv. 19–20), *pierre ioun* [rose vif] (niv. 19–20), *anneau de protection +4* (niv. 20), *casque de téléportation* (niv. 20).

Magicien PNJ

Caractéristiques de départ : For 10, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Int 16 ; niv. 8 : Int 17 ; niv. 12 : Int 18 (20) ; niv. 14 : Dex 14 (16) ; niv. 15 : Int 18 (22) ; niv. 16 : Int 19 (23) ; niv. 18 : Int 19 (25) ; niv. 20 : Int 20 (26).

Dons : niv. 1 : Écriture de parchemins, Robustesse ; niv. 3 : Magie de guerre ; niv. 5 : Préparation de potions ; niv. 6 : Science de l'initiative ; niv. 9 : Réflexes surhumains ; niv. 10 : Incantation rapide ; niv. 12 : Augmentation de niveau ; niv. 15 : Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts ; niv. 18 : Efficacité des sorts accrue ; niv. 20 : Création de bâtons magiques.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : appel de familier.

Bâton (corps à corps) : normal (niv. 1–12), *+1* (niv. 13–17), *bâton du givre* (niveau 18–20).

Arbalète légère (distance) : normale (niv. 1), de maître (niv. 2–20).

Carreaux : 10 normaux (niv. 1–7), 10 de maître (niv. 8–20).

Potions : *grâce féline* (niv. 1), *soins légers* (niv. 2), *invisibilité* (niv. 2–3), *soins modérés* (niv. 3–6), *soins importants* (niv. 5, 8–9, 14–20), *modification d'apparence* (niv. 6), *rapidité* (niv. 10), *détection de pensées* (niv. 11).

Parchemins : *convocation de monstres I* x 2 (niv. 1), *dissipation de la magie* (niv. 1–3), *vol* (niv. 1–4), *toile d'araignée* (niv. 2, 5), *éclair* (niv. 4), *boule de feu* x 2 (niv. 5), *confusion* (niv. 5), *invisibilité suprême* (niv. 6), *éclair* [écrit au niveau 7] (niv. 7), *immobilisation de personne* x 2 (niv. 7), *boule de feu* [écrit au niveau 7] (niv. 8), *charme-monstre* x 2 (niv. 8), *convocation de monstres IV* [écrit au niveau 8] (niv. 9), *boule de feu* [écrit au niveau 10] (niv. 10), *pétrification* (niv. 10), *téléportation* (niv. 10–12), *brume mortelle* (niv. 11), *brume acide* (niv. 12), *brouillard dense* (niv. 14), *mot de pouvoir étourdissant* (niv. 14), *nuage incendiaire* (niv. 14), *domination* (niv. 15), *changement de forme* (niv. 16), *plainte d'outre-tombe* (niv. 16), *flétrissure* (niv. 17), *poing de Bigby* (niv. 17), *convocation de monstres IX* (niv. 18–20), *dédale* (niv. 18–20).

Autre équipement magique : *baguette de mains brûlantes* (niv. 2), *baguette de rayon affaiblissant* (niv. 3), *bracelets d'armure +1* (niv. 4–8), *baguette de projectile magique* (niv. 4), *cape de résistance +1* (niv. 5–12), *baguette de convocation de monstres II* (niv. 6), *baguette de flèche acide de Melf* (niv. 7), *anneau de protection +1* (niv. 7–12), *baguette de projectile magique* [fabriquée au niveau 9] (niv. 8–9), *bracelets d'armure +2* (niv. 9–11), *baguette d'éclair* (niv. 10), *baguette de boule de feu* [fabriquée au niveau 9] (niv. 11), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 11–14), *baguette d'éclair* [fabriquée au niveau 9] (niv. 12), *bandeau d'Intelligence +2* (niv. 12–14), *bracelets d'armure +3* (niv. 12–16), *baguette de boule de feu* [fabriquée au niveau 10] (niv. 13), *cape de résistance +2* (niv. 13–14), *anneau de protection +2* (niv. 13–20), *baguette de projectile magique* [fabriquée au niveau 9, Quintessence des sorts] (niv. 14–15), *gants de Dextérité +2* (niv. 14–20), *cape de résistance +3* (niv. 15), *bandeau d'Intelligence +4* (niv. 15–17), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 15–20), *perle de thaumaturgie* [sort du 3e niveau] (niv. 16), *baguette de peau de pierre* (niv. 16–17), *bracelets d'armure +5* (niv. 17), *anneau des premiers arcanes* (niv. 17–20), *bandeau d'Intelligence +6* (niv. 18–20), *bâton du givre* (niv. 18–20), *bracelets d'armure +6* (niv. 18–20), *sceptre d'absorption* (niv. 20).

Autre équipement non magique : dague (niv. 1–20), 2 sacoches immobilisantes (niv. 2).

Moine PNJ

Caractéristiques de départ : For 14, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 8.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Dex 14 ; niv. 8 : Sag 16 ; niv. 12 : Dex 15 ; niv. 15 : Dex 15 (17), Sag 16 (18) ; niv. 16 : Dex 16 (18) ; niv. 19 : For 14 (16), Con 12 (14), Dex 16 (20), Sag 16 (20) ; niv. 20 : Dex 16 (22), Sag 17 (23).

Dons : niv. 1 : Esquive ; niv. 3 : Arme de prédilection (kama) ; niv. 6 : Souplesse du serpent ; niv. 9 : Attaque éclair ; niv. 12 : Science du critique (combat à mains nues) ; niv. 15 : Attaques réflexe ; niv. 18 : Science de l'initiative.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : attaque à mains nues, attaque étourdissante, esquive totale ; niv. 2 : Parade de projectiles ; niv. 3 : sérénité ; niv. 4 : chute ralentie (6 m) ; niv. 5 : pureté du corps ; niv. 6 : chute ralentie (10 m), Science du croc-en-jambe ; niv. 7 : plénitude du corps, envol du héron ; niv. 8 : chute ralentie (15 m) ; niv. 9 : esquive surnaturelle ; niv. 10 : *ki* (+1) ; niv. 11 : corps de diamant ; niv. 12 : *pas chassé* ; niv. 13 : âme de diamant, *ki* (+2) ; niv. 15 : paume vibratoire ; niv. 16 : *ki* (+3) ; niv. 17 : éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune ; niv. 18 : chute ralentie (hau-

TABLE 2–38 : MAGICIENS PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Bâton (1d6)	Arbalète légère (1d8)	Réf/Vig/Vol	Alch	Conc	Conn*/ C. sorts	Scru	Nombre de sorts par jour
1	8	12	+2	10 m	+0	+2	+2/+1/+3	—	+5	+6	—	3/2
2	11	12	+2	10 m	+1	+4	+2/+1/+4	—	+6	+7	—	4/3
3	15	12	+2	10 m	+1	+4	+3/+2/+4	—	+7	+8	—	4/3/2
4	18	13	+2	10 m	+2	+5	+3/+2/+5	—	+8	+10	—	4/4/3
5	22	13	+2	10 m	+2	+5	+4/+3/+6	+4	+9	+11	—	4/4/3/2
6	25	13	+6	10 m	+3	+6	+5/+4/+7	+5	+10	+12	—	4/4/4/3
7	29	14	+6	10 m	+3	+6	+5/+4/+7	+6	+11	+13	—	4/5/4/3/1
8	34	14	+6	10 m	+4	+8	+5/+4/+8	+7	+12	+14	—	4/5/4/4/2
9	38	15	+6	10 m	+4	+8	+6/+5/+8	+8	+13	+15	—	4/5/5/4/2/1
10	41	15	+6	10 m	+5	+9	+6/+5/+9	+9	+14	+16	—	4/5/5/4/3/2
11	45	16	+6	10 m	+5	+9	+6/+5/+9	+10	+15	+17	—	4/5/5/5/3/2/1
12	48	17	+7	10 m	+6/+1	+10/+5	+7/+6/+10	+13	+16	+19	—	4/5/5/5/4/3/2
13	52	18	+7	10 m	+7/+2 (+1 aux dégâts)	+10/+5	+8/+7/+11	+15	+17	+20	—	4/5/5/5/5/3/2/1
14	55	19	+7	10 m	+8/+3 (+1)	+12/+7	+9/+9/+12	+18	+18	+22	—	4/6/5/5/5/4/3/2
15	59	20	+7	10 m	+8/+3 (+1)	+12/+7	+11/+9/+13	+21	+19	+23	—	4/6/5/5/5/5/3/2/1
16	62	20	+7	10 m	+9/+4 (+1)	+13/+8	+11/+9/+14	+24	+20	+24	+7	4/6/5/5/5/5/3/3/2
17	66	22	+7	10 m	+9/+4 (+1)	+13/+8	+11/+9/+14	+26	+21	+26	+10	4/12/6/5/5/5/5/3/2/1
18	69	23	+7	10 m	+10/+5	+14/+9	+12/+10/+15	+27	+22	+27	+13	4/12/6/5/5/5/5/3/3/2
19	73	23	+7	10 m	+10/+5	+14/+9	+12/+10/+15	+28	+23	+28	+16	4/12/6/5/5/5/5/4/3/3
20	76	23	+7	10 m	+11/+6	+15/+10	+12/+10/+16	+31	+24	+31	+20	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4

*2 Connaissances au choix.

Table 2–39 : moines PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Mains nues	Kama (1d6)	Fronde (1d4)	Réf/Vig/Vol	Acro/Disc/ Équil	Saut
1	9	13	+1	10 m	+2 (dégâts 1d6+2)	+3 (+2 aux dégâts)	+1	+3/+3/+4	+5	+6
2	14	13	+1	10 m	+3 (1d6+2)	+4 (+2)	+3	+4/+4/+5	+6	+7
3	20	13	+1	13 m	+4 (1d6+2)	+6 (+3)	+4	+4/+4/+5	+7	+8
4	25	14	+2	13 m	+5 (1d8+2)	+7 (+3)	+6	+6/+5/+6	+9	+9
5	31	16	+2	13 m	+5 (1d8+2)	+7 (+3)	+6	+6/+5/+6	+10	+10
6	36	16	+2	16 m	+6/+3 (1d8+2)	+8/+5 (+3)	+7/+2	+8/+7/+8	+11	+11
7	42	17	+2	16 m	+7/+4 (1d8+2)	+9/+6 (+3)	+8/+3	+8/+7/+8	+12	+12
8	47	19	+2	16 m	+8/+5 (1d10+2)	+10/+7 (+3)	+9/+4	+9/+8/+10	+13	+13
9	53	19	+2	20 m	+8/+5 (1d10+2)	+10/+7 (+3)	+9/+4 (+1 aux dégâts)	+9/+8/+10	+14	+14
10	58	20	+2	20 m	+9/+6/+3 (1d10+2)	+12/+9/+6 (+4)	+10/+5 (+1)	+9/+8/+10	+15	+15
11	64	21	+2	20 m	+10/+7/+4 (1d10+2)	+13/+10/+7 (+4)	+12/+7 (+2)	+9/+8/+10	+16	+16
12	69	21	+2	23 m	+11/+8/+5 (1d12+2)	+14/+11/+8 (+4)	+14/+9 (+3)	+10/+9/+11	+17	+17
13	75	21	+2	23 m	+11/+8/+5 (1d12+2)	+14/+11/+8 (+4)	+14/+9 (+3)	+10/+9/+11	+18	+18
14	80	21	+2	23 m	+12/+9/+6/+3 (1d12+2)	+16/+13/+10/+7 (+5)	+15/+10 (+3)	+11/+10/+12	+19	+19
15	86	25	+3	26 m	+13/+10/+7/+4 (1d12+2)	+17/+14/+11/+8 (+5)	+17/+12/+7 (+3)	+12/+10/+13	+21	+20
16	91	26	+3	26 m	+14/+11/+8/+5 (1d20+2)	+18/+15/+12/+9 (+5)	+19/+14/+9 (+3)	+14/+11/+14	+23	+21
17	97	27	+3	26 m	+14/+11/+8/+5 (1d20+2)	+19/+16/+13/+10 (+6)	+19/+14/+9 (+3)	+14/+11/+14	+24	+22
18	102	28	+7	30 m	+15/+12/+9/+6/+3 (1d20+2)	+21/+18/+15/+12/+9 (+7)	+20/+15/+10 (+3)	+15/+12/+15	+25	+23
19	127	30	+8	30 m	+17/+14/+11/+8/+5 (1d20+3)	+23/+20/+17/+14/+11 (+8)	+22/+17/+12 (+3)	+16/+13/+16	+27	+25
20	133	34	+9	30 m	+18/+15/+12/+9/+6 (1d20+3)	+24/+21/+18/+15/+12 (+8)	+24/+19/+14 (+3)	+17/+14/+17	+29	+26

teur infinie) ; niv. 19 : désertion de l'âme ; niv. 20 : perfection de l'être.

Kama (corps à corps) : de maître (niv. 1–2), *+1* (niv. 3–9), *+2* (niv. 10–13), *+3* (niv. 14–16), *+4* (niv. 17), *+5* (niv. 18–20).

Fronde (distance) : normale (niv. 1), de maître (niv. 2–8), *+1* (niv. 9–11), *+2* (niv. 12–20).

Billes de fronde : 10 normales (niv. 1–10), 10 *+1* (niv. 11–20).

Potions : *soins légers* x 2 (niv. 1–2), *grâce féline* (niv. 1–5), *héroïsme* (niv. 2, 9, 12–16), *soins modérés* (niv. 4–12), *grâce féline* x 2 (niv. 11–12), *héroïsme* x 3 (niv. 17–20).

Autre équipement magique : *bracelets d'armure +1* (niv. 5–10), *cape de résistance +1* (niv. 6–9), *anneau de protection +1* (niv. 7–16), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 8–17), *bracelets d'armure +2* (niv. 11–14), *ceinture de moine* (niv. 13–20), *gants de Dextérité +2* (niv. 15–18), *perle de Sagesse +2* (niv. 15–18), *bracelets d'armure +3* (niv. 15–19), *cape de déplacement* (niv. 16–20), *anneau de protection +2* (niv. 17–20), *chaussons d'araignée* (niv. 17–20), *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 18–20), *serre-tête de lumière destructrice* (niv. 18–20), *gants de Dextérité +4* (niv. 19), *perle de Sagesse +4* (niv. 19), *pierre ioun* [bleu pâle] (niv. 19–20), *pierre ioun* [rose vif] (niv. 19–20), *bracelets d'armure +4* (niv. 20), *gants de Dextérité +6* (niv. 20), *perle de Sagesse +6* (niv. 20).

Paladin PNJ

Caractéristiques de départ : For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 15.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Sag 14 ; niv. 8 : Cha 16 ; niv. 12 : Cha 17 (19) ; niv. 16 : Cha 18 (20) ; niv. 19 : Cha 18 (24) ; niv. 20 : Cha 19 (25).

Dons : niv. 1 : Arme de prédilection (épée longue) ; niv. 3 : Combat monté ; niv. 6 : Réflexes surhumains ; niv. 9 : Science du critique (épée longue) ; niv. 12 : Emprise sur les morts-vivants ; niv. 15 : Volonté de fer ; niv. 18 : Efficacité des sorts accrue.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : *détection du Mal*, grâce divine, *imposition des mains*, santé divine ; niv. 2 : aura de courage, châtiment du Mal ; niv. 3 : *guérison des maladies* (1/semaine), renvoi des morts-vivants ; niv. 5 : destrier de paladin ; niv. 6 : *guérison des maladies* (2/semaine) ; niv. 9 : *guérison des maladies* (3/semaine) ; niv. 12 : *guérison des maladies* (4/semaine) ; niv. 15 : *guérison des maladies* (5/semaine) ; niv. 18 : *guérison des maladies* (6/semaine).

Armure : clibanion (niv. 1), écu en acier (niv. 1–3), armure à plaques (niv. 2), armure à plaques de maître (niv. 3), harnois (niv. 4–6), écu en acier de maître (niv. 4–7), *harnois +1* (niv. 7–11), *écu en acier +1* (niv. 8–12), *harnois +2* (niv. 12–14), *écu en acier +2* (niv. 13–14), *harnois +3* (niv. 15–16), *écu en acier +3* (niv. 15–17), *harnois +4* (niv. 17–20), *écu en acier +4* (niv. 18–20).

Épée longue (corps à corps) : de maître (niv. 1–5), *+1* (niv. 6–10), *+2* (niv. 11–13), *+3* (niv. 14–16), *+4* (niv. 17), *+5* (niv. 18–20).

Arc long composite (distance) : normal (niv. 1), de force [For 14] de maître (niv. 2–12), *de force +1* [For 14] (niv. 13–18), *de force +2* [For 14] (niv. 19–20).

Table 2–40 : paladins PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Épée longue (1d8)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Conc	Équit	Prem	Nombre de sorts par jour
1	11	17	–1	6,50 m	+5 (+2 aux dégâts)	+0	+1/+5/+3	—	+3	+5	—
2	17	18	–1	6,50 m	+6 (+2)	+2 (+2 aux dégâts)	+1/+6/+3	—	+4	+6	—
3	24	18	–1	6,50 m	+7 (+2)	+4 (+3)	+2/+6/+4	—	+5	+7	—
4	30	19	–1	6,50 m	+8 (+2)	+5 (+3)	+2/+7/+5	+3	+5	+8	1
5	37	19	–1	6,50 m	+9 (+2)	+6 (+3)	+2/+7/+5	+3	+6	+9	1
6	43	19	–1	6,50 m	+10/+5 (+3)	+7/+2 (+3)	+5/+8/+6	+4	+7	+9	2
7	50	20	–1	6,50 m	+11/+6 (+3)	+8/+3 (+3)	+5/+8/+6	+5	+7	+10	2
8	56	21	–1	6,50 m	+12/+7 (+3)	+9/+4 (+3)	+6/+10/+7	+5	+8	+11	2/1
9	63	22	–1	6,50 m	+13/+8 (+3)	+10/+5 (+3)	+7/+10/+8	+6	+9	+11	2/1
10	69	22	–1	6,50 m	+14/+9 (+3)	+11/+6 (+3)	+7/+11/+8	+7	+9	+12	2/2
11	76	22	–1	6,50 m	+16/+11/+6 (+4)	+12/+7/+2 (+3)	+7/+11/+8	+7	+10	+13	2/2
12	82	23	–1	6,50 m	+17/+12/+7 (+4)	+13/+8/+3 (+3)	+9/+13/+10	+8	+11	+13	2/2/1
13	89	24	–1	6,50 m	+18/+13/+8 (+4)	+14/+9/+4 (+4)	+10/+14/+11	+9	+11	+14	2/2/1
14	95	24	–1	6,50 m	+20/+15/+10 (+5)	+15/+10/+5 (+4)	+10/+15/+11	+9	+12	+15	3/2/1
15	102	26	–1	6,50 m	+21/+16/+11 (+5)	+16/+11/+6 (+4)	+12/+16/+15	+10	+13	+15	3/2/1/1
16	108	28	–1	6,50 m	+22/+17/+12/+7 (+5)	+17/+12/+7/+2 (+4)	+13/+18/+16	+11	+13	+16	3/3/1/1
17	115	29	–1	6,50 m	+24/+19/+14/+9 (+6)	+18/+13/+8/+3 (+4)	+13/+18/+16	+11	+14	+17	3/3/2/1
18	121	30	–1	6,50 m	+26/+21/+16/+11 (+7)	+19/+14/+9/+4 (+4)	+15/+20/+18	+12	+15	+17	4/3/2/1
19	128	30	–1	6,50 m	+27/+22/+17/+12 (+7)	+21/+16/+11/+6 (+5)	+15/+20/+18	+13	+15	+18	4/4/3/2
20	134	30	–1	6,50 m	+28/+23/+18/+13 (+7)	+22/+17/+12/+7 (+5)	+15/+21/+18	+13	+16	+19	4/4/3/3

Table 2–41 : prêtres PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Morgenstern (1d8)	Arbalète légère (1d8)	Réf/Vig/Vol	Conc	C. sorts	Nombre de sorts par jour
1	10	17	–1	6,50 m	+2 (+1 aux dégâts)	–1	–1/+4/+4	+6	+4	3/3
2	16	18	–1	6,50 m	+3 (+1)	+0	–1/+5/+5	+7	+5	4/4
3	23	19	–1	6,50 m	+4 (+1)	+1	+0/+5/+5	+8	+6	4/4/3
4	29	19	–1	6,50 m	+5 (+1)	+2	+0/+6/+7	+9	+7	5/5/4
5	36	19	–1	6,50 m	+5 (+1)	+2	+1/+7/+8	+10	+8	5/5/4/3
6	42	20	–1	6,50 m	+6 (+1)	+3	+2/+8/+9	+11	+9	5/5/5/4
7	49	20	–1	6,50 m	+7 (+1)	+4	+2/+8/+9	+12	+10	6/6/5/4/2
8	55	21	–1	6,50 m	+8/+3 (+1)	+5	+2/+9/+10	+13	+11	6/6/5/5/3
9	62	22	–1	6,50 m	+8/+3 (+1)	+5	+3/+9/+10	+14	+12	6/6/6/5/3/2
10	68	22	–1	6,50 m	+9/+4 (+1)	+6	+3/+10/+12	+15	+13	6/6/6/5/5/3
11	75	22	–1	6,50 m	+10/+5 (+1)	+7	+3/+10/+12	+16	+14	6/7/6/6/5/3/2
12	81	23	–1	6,50 m	+11/+6 (+2)	+8	+4/+11/+14	+17	+15	6/8/6/6/5/5/3
13	88	24	+0	6,50 m	+11/+6 (+2)	+10 (+1 aux dégâts)	+5/+11/+14	+18	+16	6/8/7/6/6/5/3/2
14	94	24	+0	6,50 m	+12/+7 (+2)	+11 (+1)	+5/+12/+16	+19	+17	6/8/8/6/6/5/5/3
15	101	24	+0	6,50 m	+13/+8/+3 (+2)	+12 (+1)	+7/+13/+17	+20	+18	6/8/8/7/6/6/5/3/2
16	107	26	+0	6,50 m	+14/+9/+4 (+2)	+13 (+1)	+8/+15/+19	+21	+19	6/8/8/7/6/6/5/4/3
17	114	26	+0	6,50 m	+14/+9/+4 (+2)	+13 (+1)	+8/+15/+20	+22	+20	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2
18	120	26	+0	6,50 m	+15/+10/+5 (+2)	+14 (+1)	+9/+16/+21	+23	+21	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3
19	126	26	+0	6,50 m	+16/+11/+6 (+2)	15 (+1)	+9/+16/+21	+24	+22	6/8/8/8/7/7/6/6/4/3
20	133	26	+0	6,50 m	+17/+12/+7 (+2)	+16 (+1)	+9/+17/+23	+25	+23	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5

Note : le personnage doit choisir un sort par niveau parmi les deux sorts qui lui sont proposés par ses domaines.

Flèches : 20 normales (niv. 1–12), 5 *+1* (niv. 3–12), 20 *+1* (niv. 13–20).

Potions : *soins légers* x 4 (niv. 1–7), *soins légers* x 2 (niv. 8–14), *soins modérés* x 2 (niv. 8–9, 15–20), *don des langues* (niv. 10–20), *Sagesse* (niv. 10–20), *soins importants* x 2 (niv. 10–20), *vol* (niv. 10–20).

Parchemins : *protection contre le Mal* x 2 (niv. 4–14), *arme magique* x 2 (niv. 4–20), *délivrance de la paralysie* (niv. 11–20), *détection du poison* (niv. 12–14), *ralentissement du poison* x 3 (niv. 12–20), *protection contre la mort* (niv. 13–20), *résistance aux énergies destructives (feu)* x 2 (niv. 13–20).

Autre équipement magique : 2 *javelines de foudre* (niv. 7–11), *anneau de protection +1* (niv. 9–15), *cape de Charisme +2* (niv. 12–18), *phylactère du croyant* (niv. 13–20), *chapelet de prières* [karma] (niv. 15–20), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 16–20), *anneau de protection +2* (niv. 16–20), *cor du Bien* (niv. 16–20), *onguent de Keoghtom* (niv. 16–20), *pierre porte-bonheur* (niv. 18–20), *cape de Charisme +6* (niv. 19–20), *serre-tête de lumière dévastatrice* (niv. 20).

Cheval et harnachement : destrier lourd (niv. 2–4), fontes (niv. 2–20), mors et bride (niv. 2–20), selle de guerre (niv. 2–20), barde de cuir cloutée (niv. 3), barde de cuir cloutée de maître (niv. 4–5), destrier de paladin (niv. 5–20), barde d'écailles (broigne maclée) de maître (niv. 6–9), barde : crevice (niv. 10–11), barde : crevice de maître (niv. 12–15), barde à plaques (demi-harnois) de maître (niv. 16–20).

Autre équipement non magique : symbole sacré en bois (niv. 1), 1 flasque d'eau bénite (niv. 1–2), trousse de premiers secours (niv. 1–5), dague (niv. 1–20), symbole sacré en argent (niv. 2–20), 3 flasques d'eau bénite (niv. 3–10), 2 doses d'antidote (niv. 6–20), 4 flasques d'eau bénite (niv. 11–20).

Prêtre PNJ

Caractéristiques de départ : For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 12.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Sag 16 ; niv. 8 : Sag 17 ; niv. 10 : Sag 17 (19) ; niv. 12 : Sag 18 (20) ; niv. 13 : Dex 8 (10) ; niv. 14 : Sag 18 (22) ; niv. 16 : Sag 19 (23) ; niv. 17 : Sag 19 (25) ; niv. 20 : Sag 20 (26).

Dons : niv. 1 : Écriture de parchemins ; niv. 3 : Préparation de potions ; niv. 6 : Magie de guerre ; niv. 9 : Création de baguettes magiques ; niv. 12 : Augmentation d'intensité ; niv. 15 : Quintessence des sorts ; niv. 18 : Incantation rapide.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : renvoi ou intimidation des morts-vivants.

Armure : clibanion (niv. 1), écu en acier (niv. 1–7), armure à plaques (niv. 2), harnois (niv. 3–5), *harnois +1* (niv. 6–15), *écu en acier +1* (niv. 8–15), *écu en acier +2* (niv. 16–20), *harnois +2* (niv. 16–20).

Morgenstern [ou arme de prédilection du dieu] (corps à corps) : de maître (niv. 1–11), *+1* (niv. 12–20).

Arbalète légère (distance) : normale (niv. 1–20).

Carreaux : 10 normaux (niv. 1–12), 10 *+1* (niv. 13–20).

Potions : *flou* (niv. 2–6), *lévitation* (niv. 2–6), *vol* (niv. 4–16), *pattes d'araignée* (niv. 8–10), *héroïsme* (niv. 9–12).

Parchemins : *protection contre les énergies destructives* (niv. 1–2), *soins légers* x 3 (niv. 2–3), *soins légers* x 5 (niv. 4–6), *silence* (niv. 6), *neutralisation du poison* (niv. 7), *rappel à la vie* (niv. 7–13), *forme éthérée* (niv. 9–14), *vent divin* (niv. 11–13), *résurrection* (niv. 12–13), *implosion* (niv. 13–20), *résurrection* x 2 (niv. 14–20), *résurrection suprême* (niv. 15), *résurrection suprême* x 2 (niv. 16–20), *coquille antivie* (niv. 17–20), *guérison suprême de groupe* (niv. 17–20), *passage dans l'éther* (niv. 17–20).

Autre équipement magique : *cape de résistance +1* (niv. 5–14), *baguette de soins légers* (niv. 7–8), *baguette d'immobilisation de personne* (niv. 9–13), *anneau de protection +1* (niv. 9–20), *perle de Sagesse +2* (niv. 10–13), *baguette de lumière brûlante* (niv. 11–14), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 12–20), *gants de Dextérité +2* (niv. 13–20), *perle de Sagesse +4* (niv. 14–16), *cape de résistance +2* (niv. 15), *baguette de lumière brûlante* [fabriquée au niveau 10] (niv. 15–20), *cape de résistance +3* (niv. 16–20), *perle de Sagesse +6* (niv. 17–20), *anneau de clignotement* (niv. 18–20), *gemme de vision* (niv. 19–20), *sceptre d'absorption* (niv. 20).

Rôdeur PNJ

Caractéristiques de départ : For 14, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Dex 16 ; niv. 8 : Dex 17 ; niv. 10 : Dex 17 (19) ; niv. 12 : Dex 18 (20) ; niv. 14 : Sag 12 (14) ; niv. 16 : For 14 (18), Dex 19 (21) ; niv. 17 : Dex 19 (23) ; niv. 20 : Dex 20 (24).

Dons : niv. 1 : Tir à bout portant ; niv. 3 : Tir de précision ; niv. 6 : Arme de prédilection (arc long composite) ; niv. 9 : Tir rapide ; niv. 12 : Science du critique (arc long composite) ; niv. 15 : Science du critique (épée longue) ; niv. 18 : Science du combat à deux armes.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : pistage, ennemi juré (gobelinoïdes) ; niv. 5 : ennemi juré (morts-vivants) ; niv. 10 : ennemi juré (géants) ; niv. 15 : ennemi juré (dragons) ; niv. 20 : ennemi juré (diables).

Armure : armure de cuir cloutée (niv. 1), armure de cuir cloutée de maître (niveau 2–3), *armure de cuir cloutée +1* (niv. 4–10), *armure de cuir cloutée +2* (niv. 11–14), *armure de cuir cloutée +3* (niv. 15–17), *armure de cuir cloutée +4* (niv. 18–20).

Épée longue (corps à corps) : normale (niv. 1), de maître (niv. 2–7), *+1* (niv. 8–13), *+2* (niv. 14–17), *+3* (niv. 18–19), *+4* (niv. 20).

Épée courte (corps à corps, main non directrice) : normale (niv. 1), de maître (niv. 2–8), *+1* (niv. 9–20).

Arc long composite (distance) : de force [For 14] de maître (niv. 1–6), *de force +1* [For 14] (niv. 7–12), *de force +2* [For 14] (niv. 13–15), *de force +2* [For 18] (niv. 16–17), *de force +3* [For 18] (niv. 18–19), *de force +4* [For 18] (niv. 20).

Flèches : 20 normales (niv. 1–14), 12 *+1* (niv. 15–17), 8 *flèches tueuses* (niv. 15), 8 *grandes flèches tueuses* (niv. 16–17), 10 *+1* (niv. 18–20), 10

TABLE 2–42 : RÔDEURS PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Épée longue (1d8)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Dép	Dét	Disc	S. nat
1	11	15	+2	10 m	+3 (+2 aux dégâts)	+3 (+2 aux dégâts)	+2/+3/+1	+5	+5	+5	+5
2	17	15	+2	10 m	+4 (+2)	+4 (+2)	+2/+4/+1	+7	+6	+7	+6
3	24	15	+2	10 m	+5 (+2)	+5 (+2)	+3/+4/+2	+8	+12	+8	+7
4	30	17	+3	10 m	+6 (+2)	+7 (+2)	+4/+5/+2	+10	+13	+10	+8
5	37	17	+3	10 m	+7 (+2)	+8 (+2)	+4/+5/+2	+11	+14	+11	+9
6	43	17	+7	10 m	+8/+3 (+2)	+10/+5 (+2)	+5/+6/+3	+12	+15	+22	+10
7	50	17	+7	10 m	+9/+4 (+2)	+11/+6 (+3)	+5/+6/+3	+13	+16	+23	+11
8	56	17	+7	10 m	+10/+5 (+3)	+12/+7 (+3)	+5/+7/+3	+14	+17	+24	+12
9	63	17	+7	10 m	+11/+6 (+3)	+13/+8 (+3)	+6/+7/+4	+15	+18	+25	+13
10	69	19	+8	10 m	+12/+7 (+3)	+15/+10 (+3)	+7/+8/+4	+17	+19	+27	+14
11	76	20	+8	10 m	+13/+8/+3 (+3)	+16/+11/+6 (+3)	+7/+8/+4	+18	+20	+28	+15
12	82	21	+9	10 m	+14/+9/+4 (+3)	+19/+14/+9 (+4)	+9/+9/+5	+20	+21	+30	+16
13	89	23	+9	10 m	+15/+10/+5 (+3)	+22/+17/+12 (+5)	+9/+9/+5	+21	+22	+31	+17
14	95	23	+9	10 m	+17/+12/+7 (+4)	+23/+18/+13 (+5)	+9/+10/+6	+22	+24	+32	+19
15	102	24	+9	20 m	+18/+13/+8 (+4)	+25/+20/+15 (+6)	+10/+10/+7	+23	+25	+33	+20
16	108	24	+9	20 m	+21/+16/+11/+6 (+6)	+26/+21/+16/+11 (+8)	+10/+11/+7	+24	+26	+34	+21
17	115	24	+10	20 m	+23/+18/+13/+8 (+6)	+29/+24/+19/+14 (+8)	+12/+12/+8	+27	+28	+37	+23
18	121	25	+10	20 m	+25/+20/+15/+10 (+7)	+31/+26/+21/+16 (+9)	+13/+13/+9	+28	+29	+38	+24
19	128	25	+10	20 m	+27/+22/+17/+12 (+7)	+32/+27/+22/+17 (+9)	+13/+13/+9	+29	+30	+54	+25
20	134	25	+11	20 m	+29/+24/+19/+14 (+8)	+34/+29/+24/+19 (+10)	+14/+14/+9	+31	+32	+56	+26

Note : dans le cadre d'une action d'attaque à outrance, le rôdeur peut utiliser son épée longue et son épée courte en même temps. Dans ce cas, il bénéficie d'une attaque supplémentaire assortie du bonus maximal avec l'épée courte, mais toutes ses attaques du round subissent un malus de –2. À partir du niveau 18, il a droit à deux attaques avec l'épée courte (bonus maximal, puis bonus maximal à –5), mais le malus de –2 à toutes les attaques reste en vigueur.

NOMBRE DE SORTS PAR JOUR

Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts
1	—	2	—	3	—	4	1
5	1	6	2	7	2	8	2
9	2	10	2/1	11	2/1	12	2/1
13	2/1	14	3/2/1	15	3/2/1	16	3/3/1
17	3/3/2	18	4/3/2	19	4/4/3	20	4/4/3

grandes flèches tueuses (niv. 18–20).

Potions : *potion de discrétion* (niv. 1), 2 *potions de soins légers* (niv. 1), 3 *potions de soins légers* (niv. 2–8), *potion d'endurance* (niv. 9–10), *potion d'héroïsme* (niv. 11–12).

Autre équipement magique : *yeux de lynx* (niv. 3–20), *cape d'elfe* (niv. 6–20), *gants de Dextérité +2* (niv. 10–16), *havresac d'Heward* (niv. 11–20), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 13–20), *anneau de protection +1* (niv. 13–20), *bracelets d'archer* (niv. 13–20), *perle de Sagesse +2* (niv. 14–20), *bottes de sept lieues* (niv. 15–20), *ceinturon de force de géant +4* (niv. 16–20), *anneau de subsistance* (niv. 17–20), *gants de Dextérité +4* (niv. 17–20), *pierre ioun* [vert pâle] (niv. 17–20), *baguette de soins importants* (niv. 19–20), *fourreau d'affûtage* (niv. 19–20), *robe de mimétisme* (niv. 19–20), *statuette merveilleuse* [coursier d'obsidienne] (niv. 20).

Roublard PNJ

Caractéristiques de départ : For 12, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Caractéristiques augmentées : niv. 4 : Dex 16 ; niv. 8 : Dex 17 ; niv. 12 : Dex 18 (20) ; niv. 16 : Dex 19 (21) ; niv. 17 : Dex 19 (23) ; niv. 19 : Dex 19 (25) ; niv. 20 : Dex 20 (26).

Dons : niv. 1 : Science de l'initiative ; niv. 3 : Maniement du bouclier ; niv. 6 : Vigilance ; niv. 9 : Réflexes surhumains ; niv. 12 : Botte secrète (rapière) ; niv. 15 : Science du critique (rapière) ; niv. 18 : Attaques réflexe.

Pouvoirs et aptitudes de classe : niv. 1 : attaque sournoise (+1d6) ; niv. 2 : esquive totale ; niv. 3 : esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), attaque sournoise (+2d6) ; niv. 5 : attaque sournoise (+3d6) ; niv. 6 : esquive instinctive (jamais pris en tenaille) ; niv. 7 : attaque sournoise (+4d6) ; niv. 9 : attaque sournoise (+5d6) ; niv. 10 : esquive surnaturelle ; niv. 11 : esquive instinctive (+1 contre les pièges), attaque sournoise (+6d6) ; niv. 13 : roulé-boulé, attaque sournoise (+7d6) ; niv. 14 : esquive instinctive (+2 contre les pièges) ; niv. 15 : attaque sournoise (+8d6) ; niv. 16 : esprit fuyant ; niv. 17 : esquive instinctive (+3 contre les pièges), attaque sournoise (+9d6) ; niv. 19 : opportunisme, attaque sournoise (+10d6) ; niv. 20 : esquive instinctive (+4 contre les pièges).

Armure : armure de cuir cloutée de maître (niv. 1–6), targe de maître (niv. 3–6), *armure de cuir cloutée +1* (niv. 7–9), *targe +1* (niv. 7–9), *targe +2* (niv. 10–14).

Rapière (corps à corps) : de maître (niv. 1–8), +1 (niv. 9–12), +2 (niv. 13–18), +3 (niv. 19–20).

Arc court composite (distance) : de force [For 12] de maître (niv. 1–8), *de force +1* [For 12] (niv. 9–16), *de force +2* [For 12] (niv. 17–19), *de force +3* [For 12] (niv. 20).

Flèches : 20 de maître (niv. 1–9), 10 de maître (10–20), 10 *+1* (niv. 10–20).

Potions : *déplacement furtif* (niv. 1), *discrétion innée* (niv. 1), *pattes d'araignée* x 2 (niv. 1), *soins légers* x 2 (niv. 1), *neutralisation du poison* (niv. 2–4), *soins légers* x 4 (niv. 2–4), *vision dans le noir* (niv. 2–8), *soins légers* x 6 (niv. 5), *neutralisation du poison* x 2 (niv. 5–20), *soins importants* (niv. 6–11), *rapidité* (niv. 6–20), *invisibilité* (niv. 12–15), *changement d'apparence* (niv. 12–20), *soins importants* x 2 (niv. 12–20), *état gazeux* (niv. 18–20).

Autre équipement magique : *cape de résistance +1* (niv. 4–8), *sac sans fond* [n° 1] (niv. 8–12), *anneau de protection +1* (niv. 10–14), *bracelets d'armure +2* (niv. 10–14), *cape de résistance +2* (niv. 12–13), *amulette d'armure naturelle +1* (niv. 12–16), *gants de Dextérité +2* (niv. 12–16), *sac sans fond* [n° 2] (niv. 13–17), *cape de résistance +3* (niv. 14–15), *bracelets d'armure +4* (niv. 15–16), *anneau de protection +2* (niv. 15–20), *anneau d'invisibilité* (niv. 16–20), *cape de résistance +4* (niv. 16–20), *gants de Dextérité +4* (niv. 17–18), *amulette d'antidétection* (niv. 17–20), *bracelets d'armure +5* (niv. 17–20), *sac sans fond* [n° 3] (niv. 18–20), *bottes ailées* (niv. 19–20), *gants de Dextérité +6* (niv. 19–20), *pierre ioun* [verte et lavande] (niv. 20).

Autre équipement non magique : corde en soie de 15 mètres (niv. 1–20), outils de cambrioleur (niv. 1), outils de maître cambrioleur (niv. 2–20).

Ajustements raciaux pour les PNJ

Ajoutez les ajustements suivants au PNJ que vous venez de créer. Tous les modificateurs s'additionnent. Par exemple, un halfelin bénéficie d'un bonus de +2 en Dextérité et d'un autre, de +1, aux jets de Réflexes ; autrement dit, son bonus final aux jets de Réflexes est de +2 (en raison du bonus de +1 qu'il doit à sa Dextérité augmentée). Si la race dispose déjà d'un des dons mentionnés pour la classe, choisissez-en un autre.

Table 2–43 : roublards PNJ

Niv	pv	CA	Init	VD	Rapière (1d6)	Arc court composite (1d6)	Réf/Vig/Vol	Acro/Dép/ Disc	Croch	Dés/ sab	Dét/ P. audit	Esti/ Fou	U. obj
1	7	15	+6	10 m	+2 (+1 aux dégâts)	+4 (+1 aux dégâts)	+4/+1/+0	+6	+6	+6	+4	+6	+3
2	11	15	+6	10 m	+3 (+1)	+5 (+1)	+5/+1/+0	+7	+9	+9	+5	+7	+4
3	16	16	+6	10 m	+4 (+1)	+6 (+1)	+5/+2/+1	+8	+10	+10	+6	+8	+5
4	20	17	+7	10 m	+5 (+1)	+8 (+1)	+8/+3/+2	+10	+12	+11	+7	+9	+6
5	25	17	+7	10 m	+5 (+1)	+8 (+1)	+8/+3/+2	+11	+13	+12	+8	+10	+7
6	29	17	+7	10 m	+6 (+1)	+9 (+1)	+9/+4/+3	+12	+14	+13	+11	+11	+8
7	34	19	+7	10 m	+7 (+1)	+10 (+1)	+9/+4/+3	+13	+15	+14	+12	+12	+9
8	38	19	+7	10 m	+8/+3 (+1)	+11/+6 (+1)	+10/+4/+3	+14	+16	+15	+13	+13	+10
9	43	19	+7	10 m	+8/+3 (+2)	+11/+6 (+2)	+12/+5/+4	+15	+17	+16	+14	+14	+11
10	47	19	+7	10 m	+9/+4 (+2)	+12/+7 (+3)	+13/+5/+4	+16	+18	+17	+15	+15	+12
11	52	19	+7	10 m	+10/+5 (+2)	+13/+8 (+3)	+13/+5/+4	+17	+19	+18	+16	+16	+13
12	56	22	+9	10 m	+15/+10 (+2)	+16/+11 (+3)	+17/+7/+6	+20	+22	+19	+17	+17	+14
13	61	22	+9	10 m	+16/+11 (+3)	+16/+11 (+3)	+17/+7/+6	+21	+23	+20	+18	+18	+15
14	65	22	+9	10 m	+17/+12 (+3)	+17/+12 (+3)	+19/+8/+7	+22	+24	+21	+19	+19	+16
15	70	22	+9	10 m	+18/+13/+8 (+3)	+18/+13/+8 (+3)	+19/+9/+8	+23	+25	+22	+20	+20	+17
16	74	22	+9	10 m	+19/+14/+9 (+3)	+19/+14/+9 (+3)	+21/+10/+9	+24	+26	+23	+21	+21	+18
17	79	23	+10	10 m	+20/+15/+10 (+3)	+21/+16/+11 (+4)	+22/+10/+9	+26	+28	+24	+22	+22	+19
18	83	27	+10	10 m	+21/+16/+11 (+3)	+22/+17/+12 (+4)	+23/+11/+10	+27	+29	+25	+23	+23	+20
19	88	28	+11	10 m	+24/+19/+14 (+4)	+24/+19/+14 (+4)	+24/+11/+10	+29	+31	+26	+24	+24	+21
20	92	29	+12	10 m	+26/+21/+16 (+4)	+26/+21/+16 (+5)	+26/+11/+10	+31	+33	+27	+25	+25	+22

Consultez le *Manuel des Joueurs* ou le *Guide du Maître* pour ce qui est des autres aptitudes de classe (celles qui affectent un jet de compétence ont été inclues dans les modificateurs indiqués).

Explications/définitions

Les notes suivantes expliquent ou définissent certains termes utilisés dans la liste des ajustements raciaux :

–3/compétence : ôtez 3 au degré de maîtrise de toutes les compétences que le PNJ a dès le niveau 1 (il a obtenu cette classe par multiclassage et ses points de compétence n'ont pas été multipliés par quatre au niveau 1).

Armes : quelle que soit sa classe, le PNJ sait au moins manier les armes courantes et celles qu'indique la description de sa race dans le *Manuel des Monstres*.

Lent : la vitesse de déplacement de base du PNJ n'est que de 6,50 mètres (au lieu de 10 mètres).

Taille G : la CA et le bonus à l'attaque du PNJ sont pénalisés de –1 et il subit un malus de –4 aux jets de Discrétion. Par contre, son arme est plus grande et inflige davantage de dégâts. Consultez l'introduction du *Manuel des Monstres* pour connaître la progression des dégâts. Le PNJ a une allonge de 3 mètres.

Taille P : la CA et le bonus à l'attaque du PNJ augmentent de +1 et il gagne un bonus de +4 aux jets de Discrétion. Dans le même temps, il est obligé d'utiliser une arme plus petite que celle mentionnée. Choisissez-la pour lui.

Ajustements pour PNJ

Aasimar (Planaire) : +2 en Sag, +2 en Cha. +2 en Détection, +2 en Perception auditive.

Demi-céleste : +1 au FP. +4 en For, +2 en Dex, +4 en Con, +2 en Int, +4 en Sag, +4 en Cha. +1 d'armure naturelle. 75 % de chances d'avoir des ailes (vitesse de déplacement doublée).

Demi-dragon : +2 au FP. +8 en For, +2 en Con, +2 en Int, +2 en Cha. Les DV passent au type de dé supérieur, jusqu'à un maximum de d12 (pour toutes les classes sauf barbare, ajoutez 1 pv/niveau, +1 pv supplémentaire). S'il est de taille G, il est ailé et peut voler (vitesse de déplacement normale).

Demi-elfe : +1 en Détection, +1 en Fouille, +1 en Perception auditive.

Demi-fiélon : +2 au FP. +4 en For, +4 en Dex, +2 en Con, +4 en Int, +2 en Cha. +1 d'armure naturelle. 50 % d'avoir des ailes (vitesse de déplacement normale).

Demi-orque : +2 en For, –2 en Int, –2 en Cha.

Derro (nain) : +1 au FP. –2 en For, +4 en Dex, +2 en Con, –4 en Cha. Combat en aveugle. Lent.

Doppelganger : +3 au FP. +2 en For, +2 en Dex, +2 en Con, +2 en Int, +4 en Sag, +2 en Cha. +4d8 DV. +3 à l'attaque. +4 en Réflexes, +4 en Vigueur, +4 en Volonté. +4 d'armure naturelle. –3/compétence, +11 en Bluff, +11 en Déguisement, +4 en Détection, +7 en Perception auditive, +4 en Psychologie. Esquive, Vigilance. Armes.

Drow, femme (elfe) : +1 au FP. +2 en Dex, –2 en Con, +2 Int, +2 en Cha. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Drow, homme (elfe) : +1 au FP. +2 en Dex, –2 en Con, +2 Int, –2 en Cha. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Duergar (nain) : +1 au FP. +2 en Con, –4 en Cha. +4 en Déplacement silencieux, +1 en Détection, +1 en Perception auditive. Vigilance. Lent.

Elfe des bois : +2 en For, +2 en Dex, –2 en Con, –2 en Int, –2 en Cha. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Elfe gris : –2 en For, +2 en Dex, –2 en Con, +2 en Int. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Elfe, haut (commun) : +2 en Dex, –2 en Con. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Elfe sauvage : +2 en Dex, –2 en Int. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Flagelleur mental : +8 au FP. +2 en For, +4 en Dex, +2 en Con, +8 en Int, +6 en Sag, +6 en Cha. +8d8 DV. +6 à l'attaque. +2 en Réflexes, +2 en Vigueur, +6 en Volonté. +3 d'armure naturelle. –3/compétence, +6 en Bluff, +11 en Concentration, +4 en Connaissances (2 au choix), +11 en Déplacement silencieux, +11 en Détection, +11 en Discrétion, +11 en Intimidation, +11 en Perception auditive. Botte secrète (tentacule), Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance. Armes.

Gnoll : +1 au FP. +4 en For, +2 en Con, –2 en Int, –2 en Cha. +2d8 DV. +1 à l'attaque. +3 en Vigueur. +1 d'armure naturelle. –3/compétence, +3 en Détection, +3 en Perception auditive. Attaque en puissance. Armes.

Gnome des forêts : –2 For, +2 Con. Taille P. +4 en Discrétion. Lent.

Gnome des roches (commun) : –2 For, +2 Con. Taille P. Lent.

Gobelin : –2 For, +2 Dex, –2 Cha. Taille P. +4 en Déplacement silencieux.

Gobelours : +2 au FP. +4 en For, +2 en Dex, +2 en Con, –2 en Cha. +3d8 DV. +2 à l'attaque. +3 en Réflexes, +1 en Vigueur, +1 en Volonté. +3 d'armure naturelle. –3/compétence, +2 en Déplacement silencieux, +2 en Discrétion, +2 en Escalade, +1 en Détection, +1 en Perception auditive. Vigilance. Armes.

Halfelin, Grand : –2 en For, +2 en Dex. +1 en Réflexes, +1 en Vigueur, +1 en Volonté. +1 à l'attaque avec les armes à distance. Taille P. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Lent.

Halfelin, pied-léger (commun) : –2 en For, +2 en Dex. +1 en Réflexes, +1 en Vigueur, +1 en Volonté. +1 à l'attaque avec les armes à distance. Taille P. +2 en Déplacement silencieux, +2 en Escalade, +2 en Perception auditive, +2 en Saut. Lent.

Halfelin des profondeurs : –2 en For, +2 en Dex. +1 en Réflexes, +1 en Vigueur, +1 en Volonté. +1 à l'attaque avec les armes à distance. Taille P. +2 en Perception auditive. Lent.

Hobgobelin : +2 en Dex, +2 en Con. +4 en Déplacement silencieux.

Homme-lézard : +1 au FP. +2 en For, +2 en Con, –2 en Int. +2d8 DV. +1 à l'attaque. +3 en Réflexes. +5 d'armure naturelle. –3/compétence, +4 en Équilibre, +8 en Natation, +6 en Saut. Attaques multiples. Armes.

Humain : 1 don supplémentaire. 1 compétence supplémentaire (degré de maîtrise = niveau + 3).

Kobold : –4 en For, +2 en Dex. Taille P. +2 en Artisanat (pose de pièges), +2 en Fouille, +2 en Profession (mineur).

Loup-garou (lycanthrope) : +1 au FP. +2 en Vigueur, +2 en Volonté. +2 d'armure naturelle. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme de loup (équipement perdu sous forme animale).

Minotaure : +4 au FP. +8 en For, +4 en Con, –4 en Int, –2 en Cha. +6d8 DV. +6 à l'attaque. +5 en Réflexes, +2 en Vigueur, +5 en Volonté. Taille G. +5 d'armure naturelle. –3/compétence, +8 en Détection, +8 en Fouille, +6 en Intimidation, +8 en Perception auditive, +4 en Saut. Attaque en puissance. Armes.

Nain des collines (commun) : +2 en Con, –2 en Cha. Lent.

Nain des montagnes : +2 en Con, –2 en Cha. Lent.

Nain des profondeurs : +2 en Con, –4 en Cha. Lent.

Ogre : +2 au FP. +10 en For, –2 en Dex, +4 en Con, –4 en Int, –4 en Cha. +4d8 DV. +3 à l'attaque. +1 en Réflexes, +4 en Vigueur, +1 en Volonté. Taille G. +5 d'armure naturelle. –3/compétence, +2 en Détection, +2 en Escalade, +2 en Perception auditive. Arme de prédilection (massue). Armes.

Ogre mage : +8 au FP. +10 en For, +6 en Con, +4 en Int, +4 en Sag, +6 en Cha. +5d8 DV. +3 à l'attaque. +1 en Réflexes, +4 en Vigueur, +1 en Volonté. Taille G. +5 d'armure naturelle. –3/compétence, +3 en Concentration, +2 en Connaissance des sorts, +3 en Détection, +3 en Perception auditive. Science de l'initiative. Armes.

Orque : +4 en For, –2 en Int, –2 en Sag, –2 en Cha.

Ours-garou (lycanthrope) : +2 au FP. +2 en Vigueur, +2 en Volonté. +2 d'armure naturelle. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la forme d'ours (équipement perdu sous forme animale).

Rat-garou (lycanthrope) : +1 au FP. +2 en Vigueur, +2 en Volonté. +2 d'armure naturelle. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme de rat (équipement perdu sous forme animale).

Sanglier-garou (lycanthrope) : +1 au FP. +2 en Vigueur, +2 en Volonté. +2 d'armure naturelle. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la forme de sanglier (équipement perdu sous forme animale).

Svirfnebelin (gnome) : +1 au FP. +2 en Dex, +2 en Sag, –4 en Cha. +2 en Réflexes, +2 en Vigueur, +2 en Volonté. Taille P. Bonus d'esquive de +4 à la CA. +2 en Discrétion. Lent.

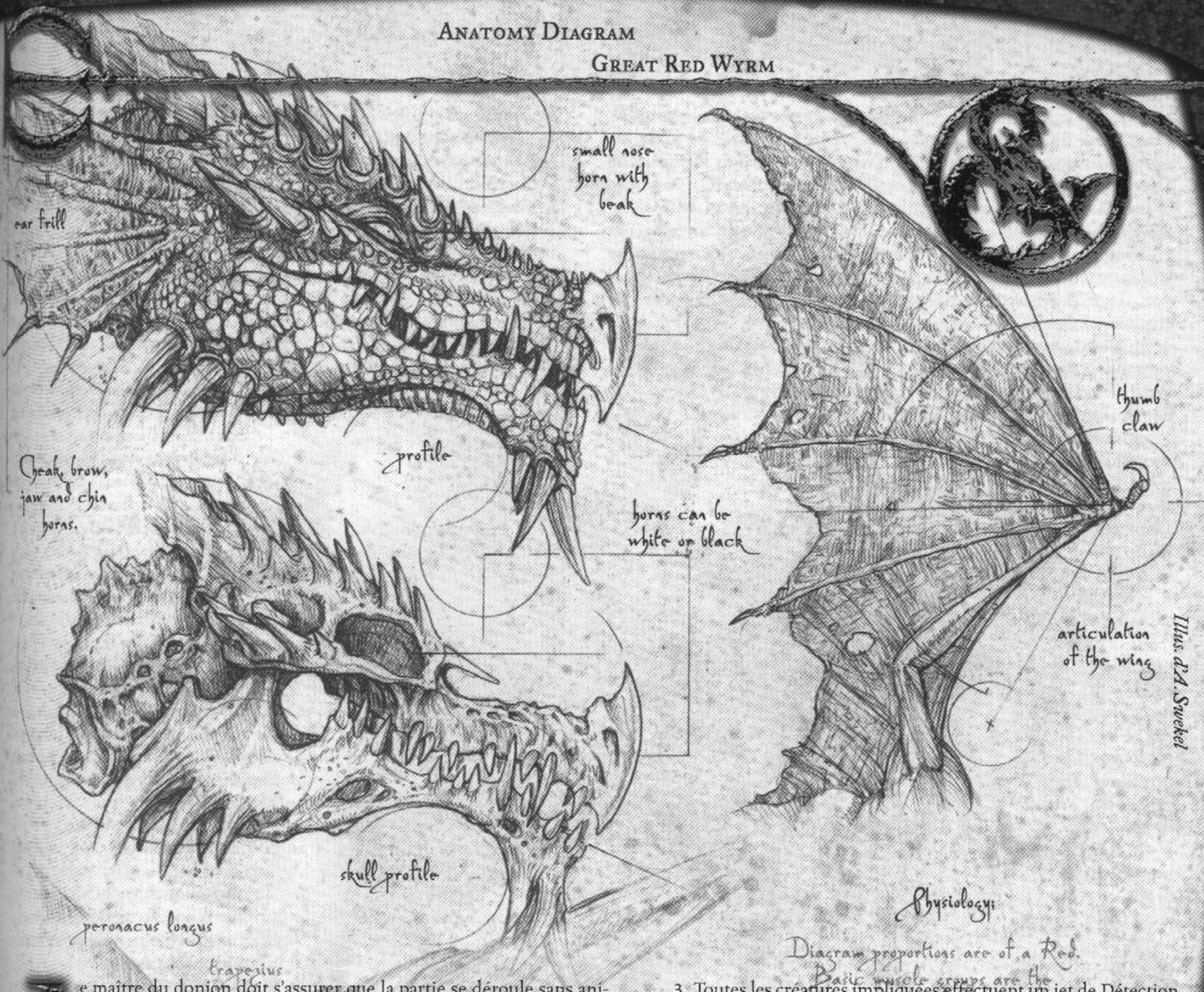
Tieffelin (Planaire) : +2 en Dex, +2 en Int, –2 en Cha. +2 en Bluff, +2 en Discrétion.

Tigre-garou (lycanthrope) : +1 au FP. +2 en Vigueur, +2 en Volonté. +2 d'armure naturelle. +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme de tigre (équipement perdu sous forme animale).

Troglodyte : +1 au FP. –2 en Dex, +4 en Con, –2 en Int. +2d8 DV. +1 à l'attaque. +3 en Vigueur. +6 d'armure naturelle. –3/compétence, +7 en Discrétion, +3 en Perception auditive. Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples. Armes.

Table 2–44 : Valeur de l'équipement des PNJ

Niveau du PNJ	Valeur de l'équipement
1	900 po
2	2000 po
3	2500 po
4	3300 po
5	4300 po
6	5600 po
7	7200 po
8	9400 po
9	12 000 po
10	16 000 po
11	21 000 po
12	27 000 po
13	35 000 po
14	45 000 po
15	59 000 po
16	77 000 po
17	100 000 po
18	130 000 po
19	170 000 po
20	220 000 po



Illus. d'A. Swekel

Le maître du donjon doit s'assurer que la partie se déroule sans anicroche. Il doit entre autres être capable de gérer les combats, mais il lui faut également savoir ce qu'il advient des personnages si ces derniers se retrouvent pris dans une tempête de neige, s'ils sont transformés en état gazeux ou s'ils tombent du sommet d'une tour de 20 mètres de haut.

DISTANCE DE RENCONTRE

Alors qu'ils chevauchent dans la prairie, les aventuriers remarquent un scarabée géant assoupi. Tandis qu'ils traversent les montagnes, deux bêtes éclipsantes apparaissent au-dessus d'eux, sur une corniche distante d'une petite dizaine de mètres. Et alors qu'ils ont installé leur camp dans les bois, ils entendent quelque chose rôder dans les fourrés, mais leur feu ne porte pas assez loin pour leur révéler de quelle créature il s'agit. Le fait de déterminer à quelle distance une rencontre commence permet de préparer le combat ou les interactions entre les personnages et les créatures qu'ils croisent. Les règles présentées ici sont particulièrement importantes en extérieur. En intérieur, la distance de rencontre dépend souvent de la luminosité et de la ligne de mire.

Une fois que vous avez établi qu'une rencontre va avoir lieu, déterminez à quelle distance les personnages remarquent les monstres (ou inversement). Ils ont des chances de se repérer mutuellement de loin mais, même si cela ne se produit pas, ils se verront immanquablement pour peu que la distance qui les sépare se réduise suffisamment. Appliquez les règles suivantes :

1. Déterminez les conditions de visibilité et la topographie du terrain, en vous basant sur la Table 3–1 : distance de repérage.
2. Si la ligne de mire et/ou l'éclairage indiquent à quelle distance la rencontre se produit (comme c'est souvent le cas en intérieur), commencez la rencontre sans attendre. Sinon, jetez les dés en vous référant à la Table 3–1.
3. Toutes les créatures impliquées effectuent un jet de Détection. Celles qui le réussissent voient le groupe (ou l'adversaire) d'en face. Ce jet est modifié comme indiqué sur la Table 3–2 : difficulté de repérage.
4. Si tous les participants ratent ce jet, tout le monde voit l'autre groupe à la moitié de la distance de repérage indiquée à l'étape 2.

Les conditions pouvant modifier le DD du jet de Détection (voir la Table 3–2) sont les suivantes :

Taille. Ajoutez +4 au DD de base (égal à 20) par catégorie de taille de la créature à repérer en dessous de la taille M (si elle est plus grande, ôtez –4 par catégorie de taille au-dessus de la taille M). L'exception à cette règle concerne les créatures dont la forme inhabituelle les rend moins aisément repérables. Par exemple, un serpent de taille G se déplace au ras du sol, ce qui le rend aussi difficile à remarquer qu'une créature de taille P.

Contraste. La façon dont la teinte des créatures tranche avec leur environnement. Il est facile de voir un couatl multicolore à la tombée de la nuit, mais les loups arctiques sont beaucoup plus discrets dans la neige.

Immobilité. Les créatures immobiles sont bien plus difficiles à repérer.

Six créatures ou plus. Les groupes se remarquent plus facilement, même s'ils sont constitués de créatures de taille P ou inférieure.

Clair de lune. De nuit, mais à la clarté de la lune (ou sous un éclairage similaire).

Lueur des étoiles. Par une nuit sans lune, mais sous un ciel dégagé (ou éclairage similaire).

Obscurité totale. Ciel couvert par une nuit sans lune, ou absence de lumière.

Exemple. Quatre aventuriers traversent une forêt clairsemée quand le MD décide de leur faire croiser la route de huit trolls en train de patrouiller. Il jette 3d6 x 3 et obtient un résultat de 30 mètres, lui indiquant à quelle distance chaque groupe a la possibilité de voir celui d'en face.

Le DD nécessaire pour repérer les trolls est égal à 20 – 4 (taille G) – 2 (six créatures ou plus) = 14.

Par contre, les trolls ont un DD de 20 pour remarquer les aventuriers (aucun modificateur). Comme ces monstres ont +5 à leurs jets de Détection, il y a de bonnes chances pour qu'un ou plusieurs d'entre eux distinguent tout de même les personnages.

Si tous les protagonistes (aventuriers et trolls) ratent leur jet de Détection, les deux groupes s'aperçoivent réciproquement lorsqu'ils ne sont plus séparés que de 15 mètres.

DISCRÉTION ET DÉTECTION

Quand une créature fait tout son possible pour ne pas se faire repérer, il est souvent bien plus difficile de la remarquer. Mais, dans le même temps, elle a moins de chances de voir les autres.

Quiconque se cache voit sa vitesse de déplacement terrestre réduite de moitié et subit un malus de –2 aux jets de Détection (le fait de se cacher et d'avancer plié en deux ne permet pas d'être extrêmement attentif).

Quand une créature se cache, la difficulté qu'elle impose aux jets de Détection est fortement augmentée, puisque le DD devient égal à 25 + modificateur aux jets de Discrétion de celui qui se cache. Les modificateurs de circonstances de la Table 3–2 restent d'actualité, sauf pour ce qui est de celui de taille (puisqu'il est déjà intégré au modificateur de Discrétion). Si la créature subit un malus de –6 aux jets de Discrétion (Dextérité et pénalité d'armure incluses), elle a en fait plus de chances de se faire repérer en cherchant à se cacher ! Dans ce cas, considérez qu'elle n'essaye pas de le faire. Si une créature bénéficie d'un bonus spécifique aux jets de Discrétion en raison de sa couleur de peau ou d'éventuelles facultés de mimétisme ou de camouflage naturel, appliquez son bonus plutôt que celui que la Table 3–2 donne pour le contraste.

Quand une créature est cachée, on ne la remarque pas automatiquement à mi-distance. Au lieu de cela, les autres ont droit à un nouveau jet de Détection quand elles arrivent à ce point. Ce jet n'a pas de DD fixe ; il est opposé au jet de Discrétion de la créature camouflée.

RENCONTRE ÉVITÉE

Les règles déterminant à quelle distance plusieurs groupes s'aperçoivent partent du principe qu'ils finissent par se remarquer, mais vous pouvez décider qu'ils passent à côté l'un de l'autre sans se voir. Par exemple, les aventuriers pourraient repérer de loin un béhir en maraude et se cacher pour le laisser passer, à moins qu'ils ne cherchent à éviter les patrouilles pour s'infiltrer dans le camp ennemi. Il est même envisageable que deux groupes passent près l'un de l'autre sans se voir.

Pour simuler ce genre de situation, partez du principe qu'il y a 50 % de chances pour que les deux groupes ne suivent pas des trajectoires les amenant à se rencontrer (évidemment, si des monstres suivent les personnages, ce cas de figure ne peut pas se produire).

Si vous avez régulièrement recours à cette règle, augmentez les chances de rencontres aléatoires (car certaines rencontres ne déboucheront pas sur une confrontation).

TABLE 3–1 : DISTANCE DE REPÉRAGE

Terrain/conditions	Distance
Fumée ou brouillard dense	2d4 x 1,50 mètre (moyenne 7,50 mètres)
Jungle ou forêt dense	2d4 x 3 mètres (15 mètres)
Forêt clairsemée	3d6 x 3 mètres (31,50 mètres)
Fourrés ou buissons	6d6 x 3 mètres (62 mètres)
Herbe, peu ou pas d'abri	6d6 x 6 mètres (124 mètres)
Obscurité totale	Limite du champ de vision
En intérieur (éclairé)	Ligne de mire

TABLE 3–2 : DIFFICULTÉ DE REPÉRAGE

Conditions	DD
Base	20
Taille	+/–4 par catégorie de taille
Contraste	+/–5 ou davantage
Immobilité	+5
Six créatures ou plus	–2
Clair de lune*	+5
Lueur des étoiles**	+10
Obscurité totale	Impossible†

* Bonus de +5 au jet de Détection pour quiconque bénéficie de vision nocturne (ou d'une vision dans le noir portant suffisamment loin).

** Bonus de +5 au jet de Détection pour quiconque bénéficie de vision nocturne (ou de +10 si on bénéficie d'une vision dans le noir portant suffisamment loin).

† À moins que la vision dans le noir de la créature d'en face ne porte assez loin.

COMBAT

Les aventuriers enfoncent une porte et tombent dans une embuscade tendue par des hobgobelins sanguinaires. Trois chevaliers traversent la forêt au galop, lance d'arçon pointée vers l'hydre qui les attend au bord du ruisseau. Le dragon s'envole et poursuit le seigneur elfe et ses hommes terrorisés.

Le combat tient une part importante dans une partie de *D&D*. C'est en effet à ce moment que les personnages peuvent faire la preuve de ce qu'ils valent vraiment. Gérer les combats est la tâche la plus importante qui attend le MD. Vous devez vous assurer qu'ils se déroulent de manière fluide, sans accroc, et prendre les décisions qui s'imposent sur le vif.

DÉBUT D'UNE RENCONTRE

Une rencontre peut commencer de trois façons différentes :

- Un des deux camps a aperçu l'autre et peut agir seul.
- Les deux camps se repèrent en même temps.
- Certaines créatures dans chaque camp ont conscience de la présence adverse (mais pas toutes).

Si vous décidez qu'un des deux camps peut apercevoir l'autre (ou que les deux peuvent se repérer), le plus simple est d'avoir recours au champ

de vision (déterminé par les lignes de mire) et aux jets de Détection et/ou de Perception auditive pour déterminer si l'un des trois cas ci-dessus se concrétise. Il est souvent bon d'accorder aux personnages une chance de détecter l'ennemi, mais c'est à vous, et à vous seul, de décider quand le combat commence et ce que chacun peut faire lors du premier round.

Un des deux a aperçu l'autre. Dans ce cas, il faut décider de combien de temps disposent les créatures conscientes de la présence de l'ennemi avant que ce dernier ne puisse réagir. Parfois, le groupe surpris n'a pas le temps d'agir. Si cela se produit, les attaquants ont droit à une action partielle avant qu'on ne joue l'initiative (et leurs adversaires, qui ne les ont pas vus arriver, sont automatiquement pris au dépourvu, ce qui signifie qu'ils ne bénéficient pas de leur bonus de Dextérité à la CA). Une fois les actions partielles résolues, tous les protagonistes du combat jouent une initiative pour déterminer dans quel ordre ils agiront par la suite.

Parfois, le camp averti de la présence de l'ennemi dispose de quelques rounds de préparation (par exemple, si les adversaires sont repérés alors qu'ils se trouvent encore loin). Dans ce cas, comptez les rounds afin de voir ce que les créatures ont le temps de faire. Une fois le contact établi, les attaquants (c'est-à-dire ceux qui sont conscients de la présence adverse) ont droit à une action partielle chacun, leurs adversaires étant pris au dépourvu. N'oubliez pas que si les préparatifs attirent l'attention du camp adverse (trop visibles, trop bruyants, etc.), personne n'est pris au dépourvu et personne n'a droit à une attaque partielle ; on détermine l'initiative normalement.

Exemple (pas de temps de préparation). Un ensorceleur kobold voit un groupe d'aventuriers progressant dans un long couloir en s'éclairant à l'aide de torches (ces derniers ne l'aperçoivent pas car il se trouve au-delà de la zone éclairée). Le kobold a droit à une action partielle, qu'il utilise pour lancer un sort d'*éclair*. Pris au dépourvu, les aventuriers ne peuvent qu'effectuer un jet de sauvegarde chacun. Une fois les dégâts du sort résolus, tout le monde joue normalement l'initiative.

Exemple (temps de préparation). Jozan le prêtre entend des créatures bouger derrière une porte. Aux paroles échangées, il identifie des orques. Manifestement, les monstres ignorent qu'il est là, aussi prend-il le temps de lancer *bénédiction* et *armure de la foi* avant d'ouvrir la porte et d'utiliser son action partielle pour jeter *immobilisation de personne* sur le premier adversaire qu'il aperçoit. Il peut le faire avant que les orques n'aient le temps de réagir, à moins que ceux-ci ne l'aient entendu lancer *bénédiction* ou *armure de la foi*, auquel cas ils sont conscients de sa présence. Si cela se produit, Jozan ne dispose pas de son action partielle supplémentaire ; s'il veut pouvoir lancer *immobilisation de personne* sans souci, il a tout intérêt à remporter l'initiative.

Les deux camps se repèrent en même temps. Dans ce cas, on détermine l'initiative normalement. Personne n'a droit à une action partielle et tout le monde est pris au dépourvu.

Si les deux groupes sont trop éloignés pour pouvoir s'affronter immédiatement, comptez le nombre de rounds qui leur est nécessaire pour se rapprocher. Les deux camps disposent du même temps de préparation.

Exemple (interaction immédiate). Un groupe d'aventuriers entre soudainement dans une salle pleine d'orques. Ni les personnages ni les humanoïdes n'avaient conscience de la présence de l'ennemi. Tout le monde est surpris et pris au dépourvu. On joue l'initiative pour savoir qui réagit le plus vite.

Exemple (pas d'interaction immédiate). Les aventuriers entendent des orques rire de l'autre côté d'une porte. Dans le même temps, un humanoïde posté en sentinelle aperçoit les intrus par un œilleton et avertit ses compagnons. La porte est fermée et le combat ne peut commencer tant qu'elle reste en l'état. Jozan lance *bénédiction* et Lidda boit une potion, tandis que Tordek et Mialyë s'approchent du battant. De leur côté, les orques se mettent en position et l'un d'eux se cache en utilisant son *anneau d'invisibilité*. Un round s'est écoulé. Les aventuriers se positionnent autour de la porte pendant que les orques renversent plusieurs tables et s'abritent derrière, en encochant leur première flèche (deuxième round). Tordek ouvre la porte, et le MD demande un jet d'initiative à tous les participants. Le troisième round commence, l'ordre dans lequel chacun agit dépendant du résultat du jet d'initiative.

Illus. de S. Wood

Dans chaque camp, certaines créatures ont conscience de la présence adverse (mais pas toutes). Dans ce cas, seules les créatures ayant perçu la présence adverse peuvent agir, en exécutant une action partielle avant le début du combat proprement dit.

Exemple. Lidda est partie en éclaireur. Elle remarque une gargouille au moment où cette dernière l'aperçoit, mais les compagnons de la halfeline n'ont pas vu le monstre (ils sont toutefois assez proches pour entendre les bruits du combat quand celui-ci aura commencé). Lidda et la gargouille ont toutes deux droit à une action partielle avant le début du combat. Elles jouent l'initiative pour déterminer dans quel ordre elles agissent, et tout le monde les imite une fois que leurs actions partielles ont été résolues.

Option : round de surprise

Que certains protagonistes soient conscients de la présence de l'ennemi ou non, vous pouvez considérer le premier round de combat comme un round de surprise, au cours duquel les créatures capables d'agir n'ont droit qu'à une action partielle. Si tout le monde est surpris, le premier round est une succession d'actions partielles. Cela simule le fait que, même quand on est prêt au combat, quelques instants sont nécessaires pour évaluer la situation.

Avec cette règle optionnelle, l'initiative perd de l'importance, car c'est normalement au cours du premier round qu'elle est cruciale. Même si un guerrier agit avant son adversaire, il ne peut lui porter qu'une seule attaque lors du premier round. Avec les règles normales, certains joueurs

ont peut-être du mal à accepter qu'un archer de haut niveau prenant l'avantage à l'initiative puisse tirer quatre ou cinq flèches avant que son adversaire, qui n'a pourtant pas été surpris, ait le temps de réagir ! Cette règle optionnelle résout le problème.

NOUVEAUX COMBATTANTS

Les aventuriers se défendent farouchement contre un groupe de trolls qui cherchent à les repousser jusqu'à une fosse menant à l'antre du dragon qui contrôle ce niveau du donjon. Soudain, une unité de soldats nains fait son apparition. Lorsque ce cas de figure se produit, les nouveaux arrivants interviennent entre deux rounds. Les règles suivantes s'appliquent, que le nouveau groupe soit allié ou non à l'une des parties en présence.

Les nouveaux arrivants sont conscients du combat. Dans ce cas, ils agissent avant tous les autres protagonistes du combat, remportant automatiquement l'initiative lors du round où ils interviennent. Par la suite, on considère que leur score d'initiative est supérieur d'un point à celui qui était jusque-là le plus élevé. S'il est nécessaire de différencier leurs actions, ils agissent en fonction de leur modificateur de Dextérité, mais tous passent avant les autres combattants. Cette règle a deux raisons d'être :

- Les nouveaux arrivants sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il leur est impossible d'exécuter une action partielle sans que le camp d'en face puisse réagir (compte tenu que le combat a déjà commencé). Ils retrouvent donc l'avantage en agissant les premiers (même si les autres protagonistes les ont vus arriver).
- Le fait qu'ils agissent en début de round a également pour conséquence que les personnages ou créatures ayant obtenu un score d'initiative élevé sont les premiers à pouvoir réagir à la présence des nouveaux venus, ce qui constitue un avantage non négligeable.

Les nouveaux arrivants ne sont pas conscients du combat. Par exemple, cela peut se produire quand les personnages découvrent deux monstres en train de s'affronter. Dans ce cas, les nouveaux venus interviennent toujours en début de round, mais ils jouent l'initiative normalement. S'ils ne l'emportent pas, certains des autres combattants (voire tous) ont le temps d'agir avant eux (auquel cas se sont eux qui se trouvent pris au dépourvu).

Si plusieurs groupes de nouveaux combattants arrivent en même temps, vous devez décider s'ils sont conscients du combat ou non. Ceux qui ne se sont rendu compte de rien jouent l'initiative normalement. Quant aux autres, ils remportent automatiquement l'initiative et agissent selon leur modificateur de Dextérité, même s'ils ne font pas partie du même groupe.

Exemple. De puissants aventuriers sont en train d'affronter un naga. Ce dernier a obtenu un score d'initiative particulièrement médiocre, et tous les personnages agissent avant lui. Entre les rounds trois et quatre, trois orques en train de patrouiller arrivent sans avoir rien remarqué. Dans le même temps, alertés par les bruits du combat, deux autres nagas font irruption dans la salle. Ces derniers agissent en premier dès le round quatre, tandis que les orques jouent normalement l'initiative. Ils obtiennent un très mauvais résultat, à tel point qu'ils ne pourront agir qu'après le premier naga.

Quand arrive le tour des aventuriers, ils peuvent réagir à l'arrivée des nagas (qui ont déjà agi) ou des orques (qui sont pris au dépourvu). Puis vient le tour du premier naga, et enfin celui des orques (qui s'enfuient probablement dès qu'ils en ont l'occasion). On conserve le même ordre d'initiative jusqu'à la fin du combat.

LE RYTHME DU COMBAT

L'initiative indique à quel moment chaque protagoniste peut agir. Ce mécanisme de jeu a pour fonction de donner du rythme au combat, mais c'est à vous de faire en sorte que l'action ne retombe pas. Encouragez les joueurs à réfléchir à l'avance aux actions de leurs PJ afin de pouvoir vous les communiquer dès qu'arrive leur tour de jeu. Il n'est pas drôle d'attendre sans rien faire que ses camarades décident de ce qu'ils veulent faire.

Les joueurs peuvent vous aider à imprimer un bon rythme au combat, par exemple en jetant simultanément leurs jets d'attaque et de dégâts. De cette manière, en cas de coup au but, ils peuvent vous donner instantanément le nombre de points de dégâts infligés. De la même manière, s'ils savent que l'action entreprise par leur personnage nécessite un jet de dé, ils peuvent l'effectuer à l'avance afin de vous indiquer le résultat sans attendre, dès qu'arrive leur tour de jeu (« Je donne un coup de hache d'armes et j'atteins une CA 14. Si cela suffit pour toucher, j'inflige 9 points de dégâts »). Certains MD préfèrent toutefois que les joueurs jettent les dés devant eux ; à vous de voir la solution qui vous convient.

Une fois l'ordre d'initiative déterminé, vous avez tout intérêt à le noter sur un bout de papier. Placez cette note de manière à ce que tout le monde puisse la voir. De cette manière, les joueurs sauront quand c'est à eux de jouer, ce qui leur permettra de se préparer en conséquence. N'indiquez pas à quel moment ont lieu les actions des PNJ, du moins tant que ces derniers n'ont pas encore agi. Les joueurs ne doivent pas savoir quand les ennemis de leurs personnages vont agir, sous peine de trop les favoriser.

Actions simultanées

Il est parfois nécessaire d'avoir recours aux actions simultanées. Imaginons par exemple que Tordek se déplace en petites foulées afin de prendre un peu d'avance par rapport à ses amis. Ce mode de déplacement (footing) lui permet de doubler la distance couverte au cours d'un round, soit 10 mètres au lieu de 5. Il parcourt 5 mètres jusqu'à l'angle du couloir, tourne à droite et fait 5 mètres de plus avant de déclencher un piège. Dans ce cas, et bien qu'il ait agi avant ses compagnons, vous pouvez décider qu'il ne déclenche le piège qu'au terme du round, car cela se produit à la fin de son déplacement. Vous avez alors trois options :

- Appliquez la règle d'initiative, auquel cas tous les autres personnages ont conscience de la présence du piège avant de commencer à agir.
- Avant de déterminer l'effet que le piège a sur Tordek, demandez aux joueurs ce que leurs personnages comptent faire ; de cette manière, ils doivent se décider avant d'être au courant de l'existence du piège.
- Attendez que tout le monde ait agi avant de dire au joueur de Tordek que son personnage déclenche un piège.

Option : nouvelle initiative à chaque round

Certains joueurs préfèrent jouer l'initiative à chaque round plutôt qu'une seule fois en début de combat. Dans ce cas, l'ordre d'action des divers protagonistes peut beaucoup évoluer d'un round à l'autre. Le combat devient moins prévisible.

Cette règle optionnelle n'apporte pas de grands bouleversements. Elle ralentit forcément le cours du jeu, car chaque participant doit jeter un dé de plus au début de chaque round. Elle ne modifie en rien la durée des sorts, ni la manière dont fonctionnent les actions de combat. Les effets se prolongeant jusqu'à la prochaine action du personnage continuent de le faire. La différence provient du fait qu'un combattant agissant en dernier (ou presque) peut entreprendre une action lui imposant une pénalité pendant 1 round (par exemple, tenter une charge à mains nues), puis annuler ce malus en réussissant une bonne initiative lors du round suivant. Dans ce cas, il est parfois bénéfique d'obtenir un mauvais score d'initiative.

Et réfléchissez au cas de figure suivant : un magicien cherche à lancer un sort malgré le moine qui se rue sur lui. Il sait que si son adversaire l'atteint, il lui sera quasiment impossible d'accomplir son incantation sans provoquer une attaque d'opportunité. Il décide donc que son action dépendra de son initiative (c'est le genre de donnée qu'il faut constamment garder à l'esprit quand on joue l'initiative à chaque round). Pour sa part, le moine a l'intention de tenter une attaque étourdissante pour s'assurer que le magicien ne pourra pas lancer le moindre sort. Le magicien remporte l'initiative et jette un sort, mais le moine réussit son jet de sauvegarde et n'est pas affecté. Le moine achève son déplacement, porte son coup et étourdit le magicien pour 1 round (ou, du moins, jusqu'à la prochaine action du moine). Le round suivant, le moine remporte l'initiative, frappe de nouveau, et rate. C'est alors au magicien de jouer, et il peut tranquillement lancer un nouveau sort ; ayant perdu l'initiative, il n'a pour ainsi dire pas été affecté par l'attaque étourdissante du moine.

Si vous appliquez cette règle optionnelle, le fait de préparer ou de retarder son action et de l'accomplir au cours du même round se traduit par un malus de –2 aux jets d'initiative suivants. Ce malus est cumulable : –2 après une action préparée ou retardée, puis –4 si le personnage décide d'en préparer ou d'en retarder une autre, et ainsi de suite. Si l'action retardée ou préparée est exécutée au début du round suivant, elle ne s'accompagne d'aucun malus (si ce n'est que l'aventurier n'a pas agi du tour

pendant 1 round). Le fait d'évaluer la situation fait disparaître tous les malus infligés par une ou plusieurs actions préparées ou retardées.

Même si vous préférez déterminer une seule fois l'initiative pour tout le combat, il est parfois intéressant, voire nécessaire, de la rejouer. Par exemple, les personnages affrontent un magicien drow protégé par un sort d'*invisibilité suprême*. C'est le dernier combat de l'aventure et la survie des personnages en dépend. Quand arrive son tour de jeu, le drow s'approche un peu trop de Jozan, qui avait lancé *négation de l'invisibilité*. Aussitôt, l'elfe noir redevient visible. Compte tenu des règles normales, le PJ dont le tour vient ensuite est le premier à pouvoir réagir à la soudaine apparition du drow. Mais il n'y a aucune raison pour que ce personnage soit favorisé par rapport aux autres. Vous êtes donc tout à fait en droit de demander à tout le monde (le drow compris) de rejouer l'initiative, afin de voir comment les divers protagonistes réagissent à cette nouvelle donnée bouleversant les règles du combat en cours (l'apparition du drow).

ACTIONS DE COMBAT

Un troll monté sur un ver pourpre et armé d'une pique peut frapper les adversaires distants de deux cases. Entouré d'ennemis, il peut obliger sa monture à attaquer le même adversaire que lui, dans l'espoir de l'éliminer rapidement et ainsi pouvoir s'enfuir, à moins qu'il ne demande au ver de mordre et de piquer des ennemis différents. Tout combat offre de nombreuses possibilités tactiques, et autant de raisons de faire le bon ou le mauvais choix.

Vous devez jouer chaque adversaire des personnages en fonction de ses capacités. Un guerrier ayant l'habitude du combat ne s'exposera aux attaques d'opportunité que s'il n'a pas d'autre choix, mais un gobelin peut très bien prendre des risques inutiles. De la même manière, une araignée de phase (Int 7) est assez rusée pour passer par le plan Éthéré et réapparaître derrière le magicien qui l'a blessée avec un *projectile magique* lors du round précédent, tandis qu'un ankheg (Int 1) n'arrivera vraisemblablement pas à déterminer lequel de ses adversaires est le plus dangereux.

Déterminer le résultat des actions non décrites dans les règles

Les actions de combat détaillées dans le *Manuel des Joueurs* sont nombreuses, mais il est évident qu'elles ne couvrent pas tous les cas de figure. Quand un personnage tente une action qui n'est pas expliquée par les règles, c'est à vous de décider de son résultat. Basez-vous autant que possible sur les actions existantes, en demandant éventuellement un jet de caractéristique, un jet de compétence ou, plus rarement, un jet de sauvegarde si cela vous semble nécessaire. Pour plus de précisions sur la façon de procéder, référez-vous au Chapitre 1.

Voici quelques exemples de décisions prises sur le vif :

- Des renforts viennent aider les gobelours que les aventuriers sont en train d'affronter. Tordek entend les nouveaux venus, qui essayent d'ouvrir la porte coincée. Courant jusqu'au battant, il s'appuie dessus de toutes ses forces et tente de le retenir fermé tandis que ses compagnons achèvent les humanoïdes restants dans la pièce. S'il s'agissait d'une porte normale, vous pourriez demander au joueur de Tordek de jouer un jet de Force opposé contre les gobelours poussant de l'autre côté. Mais comme la porte est coincée, vous décidez que les gobelours doivent d'abord la décoincer (en l'enfonçant). S'ils y parviennent, il leur faudra alors jouer un jet de Force opposé contre Tordek.
- Un moine a l'intention de sauter en l'air et de se laisser retomber sur son ennemi après avoir traversé la salle en se balançant au lustre. Vous évaluez qu'un jet de Dextérité (DD 13) lui permet d'attraper le lustre et de se balancer. Le joueur vous demande si son personnage peut faire appel à sa compétence d'Acrobaties, et vous lui répondez par l'affirmative. Déterminant ensuite que le mouvement de balancier imprimé par la manœuvre confère à peu près les mêmes avantages qu'une charge, vous accordez au moine un bonus de +2 sur l'attaque qu'il porte à la fin de son mouvement.
- Un ensorceleur prépare un sort d'attaque, de manière à le lancer dès que le tyrannœil utilise un de ses yeux secondaires (c'est selon lui le meilleur moyen de déterminer si le *cône d'antimagie* du monstre est actif ou non). Mais cela signifie forcément que le sort partira après les rayons (qui vont trop vite pour que le personnage puisse finir son incantation avant). Il est toutefois nécessaire de déterminer si le sort se déclenche avant que l'ensorceleur soit touché par les rayons. Vous décidez que c'est en effet possible si un jet de Sagesse du PJ l'emporte sur un jet de Dextérité du tyrannœil.

Actions de combat utilisées hors du cadre du combat

En règle générale, les actions de combat sont faites pour être utilisées dans le cadre du combat, autrement dit, quand vous comptez les rounds et quand les aventuriers agissent selon un ordre déterminé par leur jet d'initiative. Il existe bien évidemment des exceptions. Par exemple, un prêtre n'a pas besoin de jouer d'initiative pour lancer *soins légers* sur un compagnon blessé alors qu'il n'y a plus le moindre ennemi en vue. Sorts et compétences sont souvent utilisés entre les combats, mais cela ne pose pas de problème. Par contre, attaques, actions préparées, charges et autres fonctionnent mieux dans le cadre du round.

Pour vous en convaincre, réfléchissez à la situation suivante : Lidda décide de tirer un étrange levier qu'elle vient de remarquer dans une salle souterraine. Convaincue qu'il s'agit d'une mauvaise idée, Mialyë tente de l'en empêcher. Même s'il n'y a pas d'adversaire en vue, vous avez tout intérêt à utiliser les règles de combat afin de simuler les actions entreprises. Les deux personnages jouent une initiative. Si Lidda l'emporte, elle tire le levier. Par contre, si Mialyë s'impose, elle peut essayer de ceinturer l'halfeline, ce qui nécessite une attaque de contact au corps à corps (voir les règles concernant la lutte). Si Mialyë touche, Lidda doit décider si elle résiste ou non (comme les deux jeunes femmes sont amies, Mialyë se contentera certainement d'attraper le bras de la roublarde pour lui faire entendre raison). Si Lidda persiste, référez-vous aux règles de lutte pour savoir si la magicienne parvient à l'écarter du levier.

Préparer son action

Le fait de préparer son action peut déboucher sur de nombreux résultats, aussi demandez à vos joueurs d'être aussi précis que possible chaque fois qu'ils y font appel. Si un personnage prépare un sort de manière à le lancer au cas où un adversaire s'approche de lui, le joueur doit préciser quel sort son PJ prépare, mais aussi à quel adversaire il le destine (il peut également s'agir du premier ennemi surgissant d'un endroit donné).

Si un personnage prépare son action puis décide de ne pas l'exécuter quand les conditions sont réunies, les règles l'autorisent à la garder préparée. Mais comme les combats sont rapides et sources de confusion, vous êtes tout à fait en droit de compliquer la vie d'un aventurier refusant d'accomplir son action préparée alors que l'occasion s'en présente. Voici les deux options que nous vous proposons :

- Si le personnage n'exécute pas son action préparée, il la perd purement et simplement.
- Demandez-lui d'effectuer un jet de Sagesse (DD 15) pour ne pas accomplir l'action préparée. Par exemple, un aventurier ayant décidé de tirer à l'arbalète sur le premier individu entrant par la porte peut se retenir de tirer si c'est l'un de ses compagnons qui apparaît devant lui. S'il réussit son jet de Sagesse, il ne tire pas mais conserve son action préparée, ce qui lui permet de prendre pour cible la goule poursuivant son ami. Par contre, s'il rate son jet de Sagesse, il exécute bien son action préparée comme prévu... en tirant sur son compagnon d'armes !

Les joueurs futés se rendront vite compte qu'ils ont tout intérêt à se montrer précis dans la définition de l'action qu'ils préparent, mais pas trop tout de même. Pour reprendre l'exemple précédent, le joueur aurait mieux fait de préciser que son personnage se préparait à tirer sur le premier ennemi franchissant la porte (par contre, se préparer à tirer sur la première goule non blessée passant par la porte est sans doute trop détaillé, car il n'est pas facile de faire la distinction entre une goule blessée et une autre qui ne l'est pas, d'autant que la décision doit être prise en une fraction de seconde). À vous de voir ce que vous exigez de vos joueurs.

N'autorisez pas les personnages à préparer leurs actions en dehors du cadre du combat. L'exemple précédent est tout à fait valable au cours d'un affrontement, mais le reste du temps, le PJ ne peut pas se tenir prêt à tirer sur le premier adversaire franchissant la porte. Le joueur peut indiquer que c'est ce que fait son personnage, mais dans ce cas, cela signifie juste qu'il ne sera pas pris au dépourvu si quelqu'un entre. Si la créature qui arrive est prise au dépourvu, l'aventurier a droit à une action partielle, ce qui lui permet par exemple de tirer avant que son adversaire n'ait le temps de réagir. Sinon, on joue l'initiative normalement.

JET D'ATTAQUE

Tous les participants au combat jettent 1d20 chaque fois qu'ils frappent pour déterminer si leur coup porte. En raison de sa fréquence, le jet d'attaque risque, à la longue, de devenir monotone. Si cela se produit, il vous faut réagir, et vite.

Le jet d'attaque perd souvent de son intérêt si le joueur est persuadé que son personnage va toucher ou, au contraire, rater sa cible. Dans ce cas, vous pouvez diminuer fortement le bonus assorti aux attaques successives dans le cas où le PJ frappe plusieurs fois par round. Même si sa première attaque continue d'être aussi efficace, il n'en sera pas de même des suivantes.

N'hésitez pas à décrire le résultat des coups plutôt que d'annoncer calmement qu'ils touchent. Par exemple, l'épée du guerrier pourra se glisser entre deux écailles du dragon et se planter dans le cou de la bête, faisant jaillir un immonde sang noir. Voir plus loin pour ce qui est des descriptions.

Option : coup au but automatique, coup automatiquement raté

Le *Manuel des Joueurs* explique qu'un résultat de 1 au jet d'attaque (avant modifications) rate automatiquement, et qu'un résultat de 20 (ou 20 « naturel ») touche toujours.

Cela signifie que même le plus humble kobold peut toucher un guerrier harnaché de la meilleure armure qui soit, pour peu qu'il fasse 20. Dans le même temps, même le plus habile des combattants rate son coup dans 5 % des cas.

Vous pouvez également considérer qu'un 1 naturel correspond à un jet de –10. Autrement dit, si l'attaquant ne bénéficie que d'un bonus de +6 au jet d'attaque, il ne peut rien toucher. Par contre, si son bonus est nettement plus élevé, il a tout de même des chances de toucher (un bonus de +23 lui permettra ainsi d'atteindre une CA 13). À l'inverse, un 20 naturel correspond à un jet de 30. Dans ce cas, même un piètre combattant subissant un malus de –2 au jet d'attaque touchera une CA 28.

Option : jet de défense

Il existe une autre façon de rendre l'issue d'un coup moins prévisible, en introduisant une variable supplémentaire dans l'équation. C'est la raison d'être du jet de défense. Chaque fois qu'un personnage est attaqué, au lieu d'utiliser sa CA immuable, il jette 1d20, auquel il ajoute tous ses modificateurs à la CA. Chaque phase du combat prend en fait la forme d'un jet opposé (jet d'attaque de l'agresseur contre jet de défense de sa cible). Avec cette règle optionnelle, on peut considérer que ne pas jouer de jet de défense revient à « faire 10 » à chaque round, c'est-à-dire à bénéficier d'une base fixe de 10 pour le calcul de la CA.

Le jet de défense s'exprime de la façon suivante :

1d20 + (CA – 10)

Par exemple, un paladin attaque un guerrier malfaisant. Il obtient 13 au dé et ajoute son bonus de +10, pour un total de 23. Le jet de défense du guerrier lui donne 9, auquel il ajoute +11 (tous ses modificateurs à la CA). Son total de 20 est inférieur à celui du paladin ; il est donc touché.

Cette règle optionnelle est surtout utile à haut niveau, où les guerriers touchent presque toujours leur adversaire, alors que les autres personnages ont tendance à le rater. Malheureusement, elle ralentit le rythme de la partie en doublant presque le nombre de jets de dé nécessaires au cours du combat. En guise de compromis, vous pouvez demander à chaque protagoniste d'effectuer un seul et unique jet de défense par round. Sa CA restera donc stable tout au long du round, quel que soit le nombre d'attaques qu'il aura à subir.

Coups critiques

Quand un joueur obtient un 20 naturel au jet d'attaque, rappelez-lui qu'il s'agit juste d'une possibilité de coup critique, et qu'il doit encore le convertir en critique effectif. Lorsque cela se produit, le personnage touche un organe vital de l'adversaire, ce qui vous donne l'occasion de donner une description plus réaliste encore : « Le coup de masse d'armes atteint l'orque en plein front. L'humanoïde laisse échapper un grognement de douleur et ses jambes se dérobent sous lui. »

Certaines créatures sont immunisées contre les coups critiques en raison de l'absence d'organes vitaux, ou tout simplement parce qu'elles ne présentent pas de point faible ou parce que leur organisme est uniforme. Par exemple, un golem de pierre est une masse rocheuse à qui l'on a donné forme humaine, un fantôme est uniquement constitué de brume ectoplasmique et une vase grise n'a pas de membres ni d'organes internes.

Option : mort instantanée

Chaque fois qu'un combattant obtient un 20 naturel au jet d'attaque, il rejoue le dé pour essayer de le transformer en coup critique. Si le second jet de dé donne lui aussi un 20 naturel, l'attaque a une chance de tuer l'adversaire d'un seul coup. Pour déterminer si c'est bien ce qui se produit, on effectue un troisième jet d'attaque. S'il atteint la CA de la cible, cette dernière meurt instantanément (la règle est la même que pour les coups critiques, si ce n'est que deux 20 naturels successifs sont nécessaires pour s'offrir cette possibilité). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre la mort instantanée.

Cette règle ne s'applique que sur les 20 naturels, quels que soient les résultats sur lesquels l'arme du combattant peut prétendre à un coup critique (sans quoi certaines armes et les dons augmentant les chances de critiques deviendraient bien trop puissants par rapport aux autres).

La mort instantanée rend le combat plus aléatoire, ce qui améliore forcément les chances du plus faible des deux protagonistes. Cette règle optionnelle désavantage donc les PJ, qui devraient remporter la plupart des combats se déroulant dans des circonstances normales.

Option : coups critiques moins meurtriers

À l'inverse, vous pouvez limiter l'impact des coups critiques. Pour ce faire, réduisez de 1 le critique possible et le facteur de multiplication des dégâts de chaque arme (une arme doublant ses dégâts sur un résultat de 20 ne permettra donc plus de réaliser le moindre coup critique). Toutes les armes sont affectées comme indiqué sur les tables ci-dessous :

Critique possible habituel	Critique possible amoindri
20	Aucun
19–20	20
18–20	19–20

Facteur de multiplication des dégâts	Facteur de multiplication amoindri
x2	Aucun
x3	x2
x4	x3

Avec cette règle optionnelle, la plupart des armes n'infligent plus de coups critiques, et celles qui en sont encore capables le font moins souvent (et encore les dégâts qu'elles infligent alors sont-ils sensiblement réduits). Cette règle limite l'importance des dons et effets magiques augmentant les possibilités de critiques. Elle désavantage les créatures immunisées contre les coups critiques et réduit le facteur d'incertitude présent dans chaque combat.

Option : maladresse (échec critique)

Cette règle optionnelle est le pendant du coup critique. Chaque fois qu'un combattant obtient un 1 naturel au jet d'attaque, demandez-lui d'effectuer un jet de Dextérité (DD 10). S'il le rate, il commet une maladresse de débutant. À vous de voir en quoi elle consiste exactement, mais le personnage devrait perdre son tour de jeu, le temps pour lui de reprendre son équilibre, de ramasser l'arme qu'il vient de lâcher, etc.

Cette règle n'est pas conseillée pour tous les types de partie. Elle peut rendre le combat plus amusant et plus intéressant, mais elle a également pour effet d'accroître son côté aléatoire. Réfléchissez-y bien avant de l'appliquer.

Option : tirer dans le tas

En temps normal, quand on utilise une arme de jet ou à projectiles contre une cible au contact avec quelqu'un qu'on ne veut pas toucher, on le fait à –4 au jet d'attaque (voir le *Manuel des Joueurs*, page 123). Mais il arrive qu'il soit nécessaire de savoir où le projectile finit sa course quand le tireur rate sa cible. Dans ce cas, appliquez les règles suivantes. Mais attention, cet exemple montre combien les règles peuvent devenir complexes si l'on cherche à obtenir un résultat trop précis. Comme vous le verrez vite, il complique grandement les choses pour un résultat somme toute peu vital.

Le tireur joue son jet d'attaque normalement. S'il rate, on commence par établir si le projectile ricoche sur la cible sans lui infliger le moindre dégât, ce qui se produit si le jet d'attaque avait été suffisant pour réussir une attaque de contact à distance (mais pas une attaque normale). Dans le cas contraire, le projectile ne touche à aucun moment la cible choisie.

Il faut maintenant déterminer sa trajectoire exacte. Les projectiles à trajectoire directe (ou tendue) dévient souvent vers la gauche ou la droite. Quant aux projectiles à trajectoire indirecte, c'est l'inverse; la plupart du temps, le tir est soit trop court, soit trop long. La Table 3–3 indique jusqu'à quelle portée une arme de jet ou à projectiles tire en trajectoire directe. Au-delà, l'attaque se fait obligatoirement en tir indirect.

TABLE 3–3 : PORTÉE DU TIR DIRECT

Arme	Tir direct
Arbalète de poing	Jusqu'à 40 mètres
Arbalète légère	Jusqu'à 60 mètres
Arbalète lourde	Jusqu'à 75 mètres
Arc court	Jusqu'à 20 mètres
Arc court composite	Jusqu'à 25 mètres
Arc long	Jusqu'à 30 mètres
Arc long composite	Jusqu'à 40 mètres
Arme de jet	Jusqu'à 6 mètres
Fronde	Jusqu'à 15 mètres

TABLE 3–4 : DÉVIATION DE TRAJECTOIRE EN TIR DIRECT

1d20	Déviation
1-8	Gauche
9-16	Droite
17-19	Trop long
20	Trop court

TABLE 3–5 : DISTANCE À LA CIBLE EN TIR DIRECT

1d20	Distance à la cible
1–12	1/10e de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)
13–17	1/5e de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)
18–19	1/3 de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)
20	La moitié de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)

Une fois la déviation et la distance à la cible déterminées, tracez une ligne droite partant du tireur. Si d'autres cibles se trouvent sur la trajectoire, déterminez si le projectile perdu a des chances de les toucher, en commençant par la plus proche du tireur. On effectue à chaque fois une attaque de contact à distance contre la cible, sans y ajouter le bonus dû au niveau du tireur, mais en prenant en compte les bonus magiques de l'arme et la protection dont la cible bénéficie éventuellement (abri, camouflage, etc.). Si le coup porte, on regarde si le même jet suffit pour toucher la CA de la cible. Dans ce cas, l'attaque lui inflige les dégâts normaux. Sinon, le projectile rebondit sans la blesser et ne va pas plus loin.

Si l'attaque de contact rate, le projectile poursuit sa course. On applique la même procédure à la cible potentielle suivante, et ainsi de suite. Aucun malus ne s'applique malgré la distance, mais les armes à tir direct ne peuvent aller plus loin que la distance maximale indiquée sur la Table 3–3. À ce moment, le projectile tombe au sol, même s'il n'a touché personne.

TABLE 3–6 : DÉVIATION DE TRAJECTOIRE EN TIR INDIRECT

1d20	Déviation
1–4	Gauche
5–8	Droite
9–14	Trop long
15–20	Trop court

TABLE 3–7 : DISTANCE À LA CIBLE EN TIR INDIRECT

1d20	Distance à la cible
1–12	1/10e de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)
13–17	1/5e de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)
18–19	1/3 de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)
20	La moitié de la distance entre le tireur et la cible (arrondissez à la case la plus proche)

Une fois la déviation et la distance calculées, déterminez si quelqu'un se trouve sur la case où retombe le projectile. Si tel est le cas, effectuez un jet d'attaque, sans ajouter le bonus dû au niveau du tireur, mais en prenant en compte les bonus magiques de l'arme et la protection dont la cible bénéficie éventuellement (abri, camouflage, etc.). Si le coup porte, jouez les dégâts normalement. Sinon, le projectile finit sa course à l'endroit indiqué (il ne menace personne d'autre).

DÉGÂTS

Comme les combats sont nombreux à *D&D*, le MD doit savoir gérer les dégâts.

Dégâts temporaires

Lorsque vous faites jouer un combat, prenez bien garde de décrire différemment les coups infligeant des dégâts normaux et ceux qui occasionnent seulement des dégâts temporaires. La distinction doit être claire, tant dans l'esprit des joueurs que sur leur feuille de personnage.

LES COULISSES DE *D&D*: COUPS CRITIQUES

Les coups critiques ont pour fonction de rendre le combat plus excitant. Mais n'oubliez jamais qu'ils peuvent être mortels. Au cours d'une séance, les personnages sont la cible de beaucoup plus d'attaques que n'importe quel PNJ (ce qui est logique, compte tenu du fait qu'ils affrontent de nombreux ennemis, alors que la plupart de leurs adversaires ne prennent part qu'à un seul combat avant d'être vaincus). On peut donc s'attendre à ce que les aventuriers subissent, en moyenne, plus de coups critiques que n'importe quel PNJ (lequel était certainement destiné à mourir). Autrement dit, les coups critiques peuvent constituer un énorme désavantage pour les PJ, et par exemple causer leur mort dans un combat dont ils auraient dû sortir vainqueurs. Soyez conscient de ce problème avant d'appliquer la règle des coups critiques, et réfléchissez au moyen de le résoudre (le Chapitre 1 vous donne quelques conseils pour «tricher» lorsqu'un impondérable risque de nuire à votre partie).

L'explication vient du fait que les coups critiques multiplient l'intégralité des dégâts, et non seulement le jet de dés; ils deviennent donc bien plus dévastateurs à haut niveau. Quand un guerrier bénéficie d'un bonus total de +15 aux dégâts (+5 grâce à son épée magique et +10 en raison de sa Force, décuplée par magie), les 1d8 points infligés par son épée longue deviennent presque insignifiants en comparaison. Mais les coups critiques multiplient également ces bonus, avec pour conséquence qu'un ou deux peuvent changer le cours d'un combat. C'est pour cette raison qu'ils rendent le jeu à la fois plus intéressant et plus incontrôlable.

Souvenez-vous qu'un coup critique peut sembler infliger de très importants dégâts, mais il correspond en fait à une accumulation d'attaques en un seul coup: encaisser un critique doublant les dégâts revient à être touché deux fois par le même adversaire, et ainsi de suite.

Les armes du *Manuel des Joueurs* ont été conçues de manière à être équilibrées: celles qui infligent des dégâts triplés ne peuvent le faire que sur un 20 naturel, tandis que celles dont les dégâts sont seulement doublés offrent un critique possible sur un résultat de 19–20. Une grande hache est lourde et difficile à manier, mais elle occasionne des dégâts terrifiants pour peu que l'on sache s'en servir. C'est d'ailleurs pour cette raison que c'est l'arme de prédilection des bourreaux. À l'inverse, une épée longue permet de porter des attaques plus précises, mais ses coups sont moins mortels. D'autres facteurs ont également été pris en compte (tels que l'allonge ou la possibilité de lancer l'arme), mais cette règle est la plus importante. Si vous ajoutez d'autres armes au jeu, évitez celles qui infligent des dégâts triplés en permettant un critique sur un jet de dé de 19–20 (on peut obtenir un tel résultat grâce à un don ou un sort, mais pas grâce aux qualités intrinsèques de l'arme).

Utilisez les dégâts temporaires chaque fois que vous en éprouvez le besoin (par exemple, si vous cherchez à capturer les aventuriers plutôt qu'à les tuer). Mais attention à ne pas trop y avoir recours, sans quoi vos joueurs pourraient avoir l'impression que leurs personnages ne sont jamais vraiment menacés.

En règle générale, les joueurs détestent que leurs PJ se fassent capturer. Si jamais vos monstres commencent à infliger des dégâts temporaires aux personnages, les joueurs en éprouveront peut-être davantage d'inquiétude que face à des créatures causant des dégâts normaux. Cette petite ruse toute simple peut rendre passionnant et redoutable un combat qui, sinon, aurait paru bien banal à vos joueurs.

Vous pouvez décider que certaines causes infligent des dégâts temporaires à la place de dégâts normaux. Par exemple, une règle optionnelle du Chapitre 4 vous propose de réduire les dégâts occasionnés par les chutes en considérant que les 1d6 premiers points de dégâts sont temporaires. À vous de juger, au cas par cas. Si un paysan jette une pierre à la figure d'un chevalier, celui-ci peut très bien ne subir que des dégâts temporaires. Par contre, certains dégâts ne devraient jamais être temporaires; c'est le cas de toutes les attaques tranchantes ou perforantes, ainsi que celles provenant de sources d'énergie telles que le feu.

Option : combattant sonné

Normalement, les dégâts encaissés n'ont aucune importance tant que le personnage reste capable de se battre, car ils ne l'affaiblissent en rien. Cela étant, on peut parfaitement imaginer être sonné par une succession de coups, sans pour autant périr ou perdre connaissance.

Avec cette règle optionnelle, un combattant est sonné quand il perd au moins la moitié de ses points de vie restants d'un seul coup. Quand vient son prochain tour de jeu, il ne peut accomplir qu'une action partielle. Dès le round suivant, il reprend ses esprits et peut recommencer à agir normalement.

Si vous choisissez d'appliquer cette règle, les combats risquent d'être plus rapides, car le fait de subir des dégâts empêche souvent d'en infliger à son tour. Le caractère aléatoire de l'affrontement s'en trouvera renforcé, de même que l'importance des points de vie. Les prêtres auront donc tout intérêt à soigner les guerriers dès qu'ils commencent à être blessés, de peur qu'ils ne se retrouvent rapidement sonnés. À long terme, cette règle risque de désavantager le plus puissant combattant (pour peu qu'il ait perdu suffisamment de points de vie avant le début de l'affrontement). Elle est donc plus favorable aux PNJ qu'aux PJ.

Option : dégâts excessifs en fonction de la taille

Quand une créature encaisse une attaque unique lui infligeant un minimum de 50 points de dégâts, elle doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas mourir sur le coup. Cette règle a pour but d'ajouter une touche de réalisme dans un système de points de vie pour le moins abstrait. Mais vous pouvez la modifier en partant du principe que les créatures de taille inférieure à la moyenne sont plus sensibles aux attaques violentes, et inversement; dans ce cas, la limite de points de vie que la créature peut perdre d'un coup sans être obligée d'effectuer un jet de Vigueur varie de 10 pv par catégorie de taille (voir la Table 3–8). Cette règle défavorise les halfelins, gnomes et autres familiers, ainsi que certains compagnons animaux. Elle est plus favorable aux monstres qu'aux personnages.

Illus. de J. Foster

Un rôdeur et son griffon affrontent un vol de wivernes.

Option : localisation des blessures

Parfois, malgré la nature abstraite des combats, vous souhaiterez localiser certaines blessures, par exemple quand les mains d'un personnage sont plongées dans les flammes, quand il marche sur une chausse-trappe ou quand il est touché à l'œil par une flèche alors qu'il était en train de regarder par une meurtrière (cette règle optionnelle trouve toute sa raison d'être avec les pièges conçus pour briser les doigts, trancher la main ou le pied, etc.).

Quand une partie du corps subit des dégâts, infligez au personnage un malus de –2 à toute action qu'il entreprend en se servant de la partie du corps blessée. Par exemple, si un aventurier se fait entailler les doigts d'une main, il subit un malus au jet d'attaque s'il se sert de cette main pour combattre, ainsi qu'au jet de compétences telles que Contrefaçon, Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escalade, etc. S'il marche sur une chausse-trappe, le malus apparaît au niveau de ses jets d'Équilibre, d'Escalade, de Saut, etc. (et il subit également les handicaps décrits page 107 du *Manuel des Joueurs*).

La liste des états préjudiciables (page 83) évoque certains troubles consécutifs à une blessure subie dans une partie précise du corps (par exemple lorsqu'un personnage est aveuglé ou assourdi). Dans le même temps, la Table 3–9 indique quelles sont les actions rendues plus difficiles par divers types de blessures. Vous pouvez bien évidemment ajouter d'autres malus à celui qui est indiqué.

Le malus persiste jusqu'à ce que l'aventurier guérisse, soit à l'aide de moyens magiques, soit par le repos. Pour une blessure superficielle, telle que marcher sur une chausse-trappe, un jet de Premiers secours réussi (DD 15), 1 point de vie rendu grâce à un sort curatif ou une journée de repos font disparaître le malus.

Vous pouvez également autoriser le personnage à tenter un jet de Vigueur (DD 10 + points de dégâts encaissés) lui permettant de serrer les dents et de continuer à agir normalement. Ces malus ne se cumulent pas : deux blessures à la main entraînent toujours un malus de –2 (pas de –4).

Ce type de règle présente l'inconvénient de vous obliger à prendre de nombreuses décisions sur le vif. Si cela vous convient, n'hésitez pas à l'utiliser. Sinon, n'en tenez aucun compte.

QUADRILLAGES ET FIGURINES

D&D est un jeu faisant principalement appel à l'imagination, mais il est parfois nécessaire d'utiliser des aides visuelles afin que chacun se représente bien la même chose. Si vous utilisez des figurines ou des pions comme conseillé dans le Chapitre 1, les indications qui suivent devraient vous aider.

Déplacement et position

Durant un combat, rares sont les protagonistes qui restent statiques. Les monstres apparaissent et chargent les aventuriers, qui répliquent en progressant après avoir éliminé leurs premiers ennemis. Les magiciens se placent de manière à pouvoir utiliser leur art le plus efficacement possible, tandis que les



TABLE 3–8 : DÉGÂTS EXCESSIFS EN FONCTION DE LA TAILLE

Taille	I	Min	TP	P	M	G	TG	Gig	C
Dégâts	10	20	30	40	50	60	70	80	90

TABLE 3–9 : LOCALISATION DES BLESSURES

Blessure	Affecte
Main	Jets d'attaque ; jets d'Alchimie, Artisanat, Contrefaçon, Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escalade, Évasion, Maîtrise des cordes, Premiers secours et Vol à la tire.
Bras	Jets d'attaque et de Force ; jets d'Escalade et de Natation.
Tête	Jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences.
Œil	Jets d'initiative, de Dextérité et de Réflexes ; jets d'Alchimie, Artisanat, Connaissance des sorts, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Détection, Estimation, Fouille, Lecture sur les lèvres, Psychologie, Scrutation et Sens de la nature (pour le pistage). Un personnage touché aux deux yeux devient aveugle ou aveuglé, selon la gravité de son état (voir page 83).
Oreille	Jets d'initiative et de Perception auditive. Un personnage touché aux deux oreilles devient sourd ou assourdi, selon la gravité de son état (voir page 85).
Pied/jambe	Jets de Dextérité et de Réflexes ; jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation et Saut.

TABLE 3–10 : ALLONGE ET ESPACE OCCUPÉ

Taille de créature	Ex. de créature	Allonge	Esp. occupé*
Infime (I)	Mouche	0**	100/case
Minuscule (Min)	Crapaud	0**	25/case
Très petite (TP)	Chat	0**	4/case
Petite (P)	Halfelin	1 case	1 case
Moyenne (M)	Humain	1 case	1 case
Grande (G) (hauteur)	Géant des collines	2 cases	1 case
Grande (G) (longueur)	Cheval	1 case	2 cases (1x2)
Très grande (TG) (haut.)	Géant des nuages	3 cases	4 cases (2x2)
Très grande (TG) (long.)	Bulette	2 cases	8 cases (2x4)
	Bébilith	2 cases	9 cases (3x3)
Gigantesque (Gig) (hauteur)	Statue animée de 15 m de haut	4 cases	16 cases (4x4)
Gigantesque (Gig) (longueur)	Kraken	2 cases†	32 cases (4x8)
	Ver pourpre (lové)	3 cases	36 cases (6x6)
Colossale (C) (haut.)	Tarasque	5 cases	64 cases (8x8)
Colossale (C) (long.)	Grand dracosire rouge	3 cases	128 cases (8x16)

* Largeur x longueur.
** Les créatures ayant une allonge de 0 doivent se trouver sur la même case que l'adversaire qu'elles souhaitent attaquer.
† Pour ce qui concerne la morsure.

roublards contournent l'adversaire, à la recherche d'une cible à l'écart, qu'ils pourront attaquer par surprise. Enfin, quand la bataille semble perdue, la plupart des personnages préfèrent se replier plutôt que de lutter jusqu'à leurs dernières forces. Compte tenu de la quantité des déplacements possibles, il est souvent fort utile de se représenter physiquement tous les protagonistes du combat.

Les divers déplacements peuvent être visualisés à l'aide de figurines, qui représentent les personnages ou les monstres, et que l'on positionne sur un quadrillage simulant le champ de bataille. Les figurines montrent sans le moindre doute possible où chaque combattant se tient par rapport aux autres, tandis que le quadrillage indique jusqu'où chacun peut se déplacer quand arrive son tour de jeu.

Échelle habituelle

Case de 2,5 cm de côté = 1,50 m (5 cm = 3 m)
Figurine de 30 mm = créature de taille M

Échelle et cases

Lorsqu'on dessine un plan, on utilise généralement une échelle de 1,50 mètre par case de papier quadrillé, parfaite pour des personnages de taille humaine. L'échelle 1 case = 3 mètres est également utilisée, comme c'est le cas pour le plan de la page 127.

Une créature de taille M ou P occupe un espace de 1,50 mètre de côté, soit une case. Les créatures plus imposantes ont besoin de davantage de place, tandis que celles qui sont plus petites peuvent tenir à plusieurs dans une même case (voir la Table 3–10).

Taille de créature. La catégorie de taille de la créature. Les créatures dont le corps se développe en hauteur sont le plus souvent bipèdes. Quant aux créatures se développant en longueur, il s'agit en général de « quadrupèdes » à multiples paires de pattes (ou dénuées de pattes, comme le ver pourpre).

Exemple. Une créature correspondant à la catégorie de taille indiquée.

Allonge. La distance à laquelle la créature peut attaquer ses adversaires au corps à corps (en nombre de cases). Certaines armes procurent une allonge permettant de frapper plus loin encore.

Espace occupé. Le nombre de cases occupées par une créature de ce type. Pour les créatures particulièrement imposantes, plusieurs configurations sont possibles, en fonction de la forme du corps. Seules les plus courantes sont indiquées sur la Table 3–10 ; d'autres sont bien évidemment possibles.

Ligne de mire

La ligne de mire permet de déterminer si un personnage voit une créature ou un objet représenté sur le quadrillage. En cas de doute, tracez une ligne imaginaire (à l'aide d'une règle ou d'un bout de ficelle tendu) du centre de la case occupée par l'aventurier jusqu'à l'objet. Si rien ne vient bloquer cette ligne, le personnage voit l'objet en question, ce qui lui permet par exemple de lancer un sort dessus, ou de le prendre pour cible avec son arc. Dans le cas où le personnage cherche à voir une créature, la ligne de mire se mesure entre le centre des deux cases concernées (celle du PJ et celle de la créature). Si l'aventurier voit ne serait-ce qu'une partie d'une créature occupant plusieurs cases (autrement dit, s'il a une ligne de mire dégagée avec une des cases occupées par le monstre), il peut la prendre pour cible avec un sort ou n'importe quelle autre attaque.

Si la ligne de mire est complètement bloquée, le personnage ne peut pas utiliser de sorts ou d'armes à distance contre la cible. Si elle est partiellement bloquée, les sorts fonctionnent normalement, mais l'utilisation d'armes de jet ou à projectiles s'accompagne d'un malus correspondant au degré d'abri dont bénéficie la cible.

Projectiles à impact

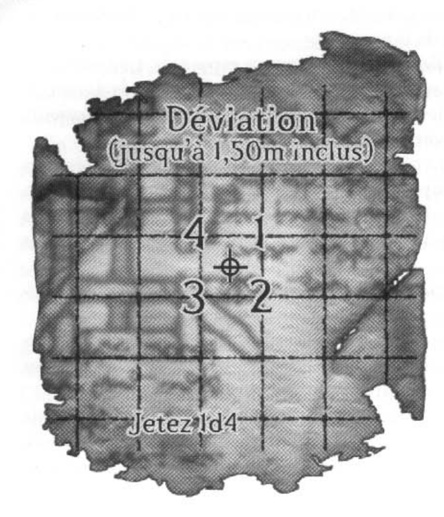
Lorsqu'il percute un solide, un projectile à impact éparpille son contenu à la ronde, ce qui lui permet d'affecter plusieurs créatures suffisamment proches. Cette catégorie d'armes regroupe, entre autres, les flasques d'acide et de feu grégeois. Leur utilisation est simulée par une attaque de contact à distance. En cas d'échec, on jette 1d6 et on multiplie le résultat par 30 centimètres pour savoir où tombe le projectile par rapport à la cible visée (on ajoute 30 centimètres par facteur de portée au-delà de la portée normale). L'impact se produit toujours au centre de la case dans laquelle le projectile tombe. Une fois la distance déterminée, reportez-vous au schéma de déviation correspondant et jetez 1d4, 1d8 ou 1d12 pour savoir où l'arme atterrit.

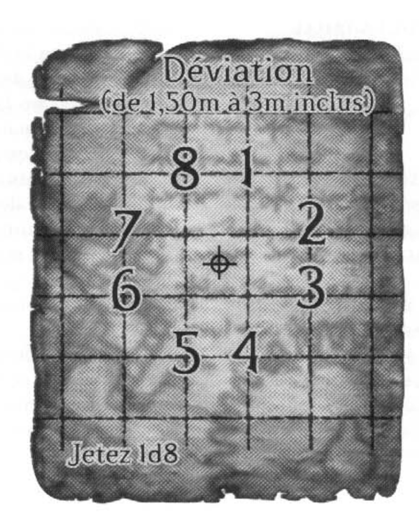
Consultez les pages 114 et 138 du *Manuel des Joueurs* pour plus de précisions concernant les projectiles à impact.

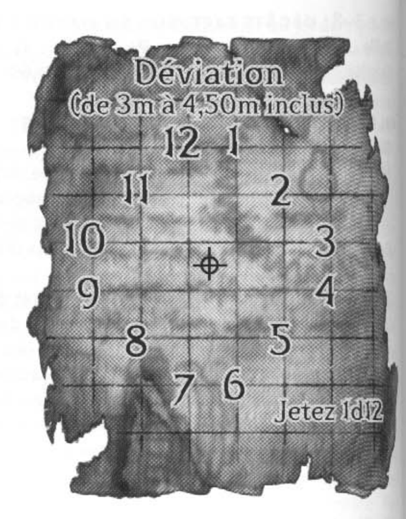
Sorts de zone

Ces sorts ne prennent pas pour cible une créature, mais un espace donné. Vous devez donc les représenter sur votre quadrillage afin de voir qui est affecté ou non. Il est évident que la zone d'effet de la plupart des sorts, telle qu'elle est décrite, ne se conformera pas exactement à votre quadrillage. Nous vous conseillons de procéder de la façon suivante :

Rayonnements et émanations. Le joueur dont le personnage lance le sort doit choisir une intersection du plan quadrillé comme point d'origine de son sort. À partir de là, il est aisé de déterminer le rayon d'effet du sort à l'aide des cases. Chaque fois qu'une case est majoritairement contenue dans un cercle de même rayon que la zone d'effet, considérez que ce qui se trouve dessus est affecté. Dans le cas contraire, la créature n'est pas affectée (on ne prend donc en compte que les cases pleines, comme indiqué sur le schéma du sort *sommeil*, page suivante). Le schéma *mains brûlantes* montre un rayonnement n'affectant qu'un demi-cercle, tandis que







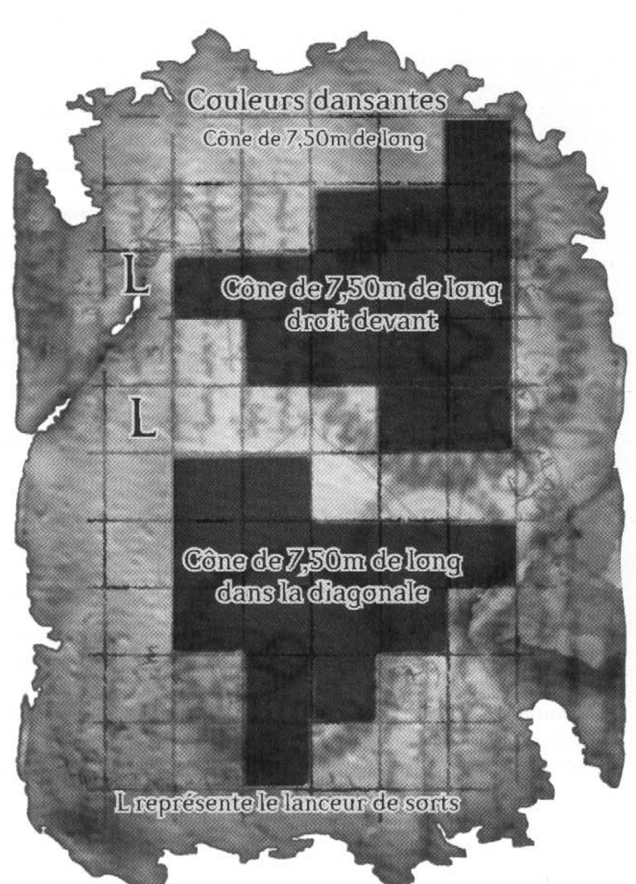
perception de la mort représente une émanation affectant un demi-cercle (deux dispositions possibles).

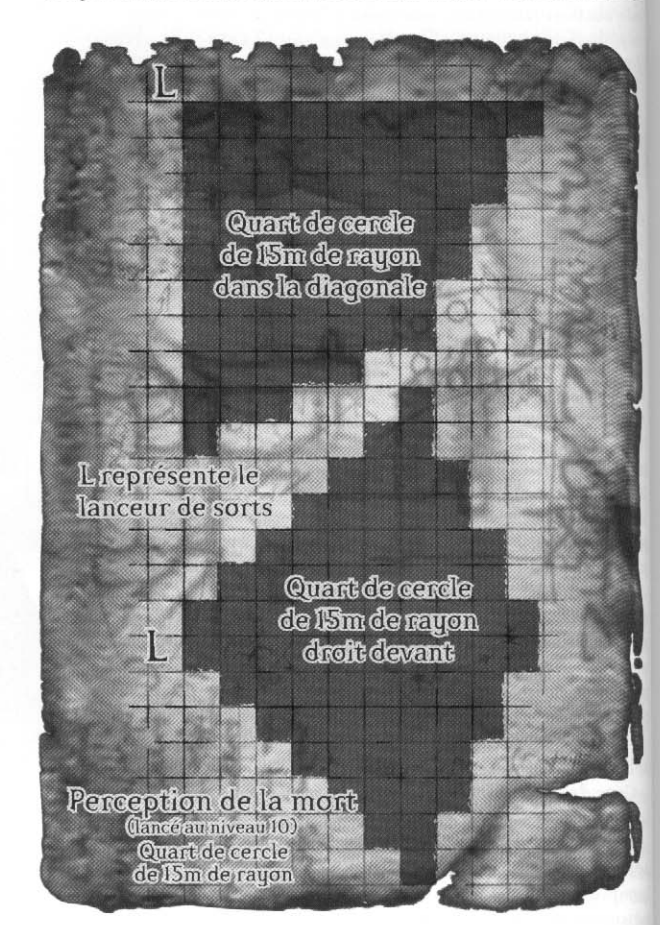
Cônes. Avant de pouvoir déterminer la zone d'effet d'un cône, il faut que le jeteur de sorts décide s'il le lance droit devant ou en diagonale. Quoi qu'il en soit, le joueur doit choisir une intersection comme point d'origine. Le sort part de là, et sa longueur est égale à sa largeur à l'extrémité. Si le cône part droit devant, sa largeur augmente d'une case par case parcourue (en cas de déséquilibre, le joueur choisit si les cases affectées se trouvent à droite ou à gauche de la ligne choisie pour l'effet du sort ; dans l'exemple de *couleurs dansantes*, les cases affectées sont à droite). Si le cône est lancé en diagonale, l'effet est plus délicat à déterminer, car il devient difficile de faire le rapport entre la longueur du cône et sa largeur à l'extrémité. Cela étant, le principe reste le même : à un point donné, le diamètre du cône (autrement dit la largeur de l'effet sur le plan) est égal à la distance séparant le point de l'origine du sort. Reportez-vous au second schéma de *couleurs dansantes* pour voir quelles sont les cases affectées.

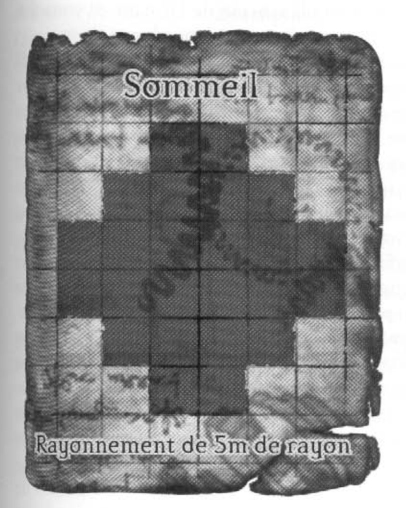
Divers. À l'aide des règles énoncées ci-dessus, appliquez les zones d'effet des sorts au mieux. Encore une fois, par souci de simplicité, limitez l'effet des sorts aux cases pleines.

DÉPLACEMENT

Dans un combat décomposé en rounds, les déplacements paraissent souvent saccadés, alors qu'ils s'effectuent en fait en continu. Si un personnage a besoin de deux rounds pour traverser une grande salle en courant, sa figurine semblera s'immobiliser au terme du premier round, le temps









que revienne son tour de jeu. Il est impossible de représenter les déplacements de manière plus réaliste, mais gardez à l'esprit qu'ils se font de manière fluide et faites-le bien comprendre à vos joueurs.

Modes de déplacement différents

Toutes les créatures ne se déplacent pas en marchant ou en courant, et les autres modes de déplacement permettent également des actions de déplacement différentes. Par exemple, même s'il se déplace en nageant, un requin peut choisir de « courir » afin d'aller plus vite. De la même manière, il est possible de charger en volant, ou de mêler les modes de déplacement, comme dans le cas d'un roublard utilisant une partie de son déplacement pour grimper à un petit mur, puis le reste pour se rapprocher de sa cible en petites foulées (footing). Les actions de déplacement s'appliquent à tous les modes de déplacement existants.

Déplacement aérien

Un barbare elfe monté sur un aigle géant fond sur un groupe de flagelleurs mentaux en les criblant de flèches, mais un des monstres réplique aussitôt en s'élevant à la rencontre du personnage à l'aide de ses *bottes ailées*. Les déplacements deviennent bien plus complexes lorsqu'il faut les concevoir en trois dimensions, surtout quand une vitesse minimale est nécessaire pour rester en l'air.

La majorité des créatures volantes doivent ralentir ne serait-ce qu'un minimum pour tourner, et la plupart ne peuvent décrire que des virages très larges, leur poids leur imposant de conserver une vitesse importante pour ne pas aller s'écraser au sol. Chaque créature volante se voit associer une classe de manœuvrabilité, comme expliqué par la Table 3-11.

Vitesse minimale. Si une créature volante ne parvient pas à conserver sa vitesse minimale, elle doit se poser à la fin de son déplacement, sans quoi elle chute de 45 mètres. Si cette distance l'amène en contact avec le sol, elle subit les dégâts correspondants (un maximum de 15d6). Dans le cas contraire, elle doit passer le round suivant à reprendre de la vitesse, ce qui l'oblige à effectuer un jet de Réflexes (DD 20). En cas de succès, elle rétablit son vol. Sinon, elle tombe de nouveau, mais cette fois de 90 mètres, et encaisse les dégâts correspondants (20d6 maximum) en cas d'impact. La procédure se poursuit round après round.

Vol stationnaire. La faculté de rester en l'air sans se déplacer.

Vol vers l'arrière. La faculté de voler vers l'arrière.

Inversion de direction. Une créature dotée d'une bonne manœuvrabilité perd 1,50 mètre de mouvement en passant d'un déplacement vers l'avant à un déplacement vers l'arrière.

Virage. Le virage que la créature peut effectuer après avoir couvert la distance indiquée.

Virage stationnaire. Une créature dotée d'une manœuvrabilité bonne ou parfaite peut « dépenser » une partie de sa vitesse de déplacement pour tourner sur place.

Virage serré. Le virage maximal que la créature peut effectuer sur une seule case.

Angle de montée. L'angle selon lequel la créature peut monter.

Vitesse en montée. La vitesse à laquelle la créature peut monter.

Angle de descente. L'angle selon lequel la créature peut descendre.

Vitesse en descente. La vitesse à laquelle la créature peut descendre (deux fois sa vitesse normale).

Transition descente/montée. Une créature ayant une manœuvrabilité moyenne, médiocre ou déplorable doit voler à l'horizontale sur une certaine distance pour pouvoir grimper après être descendue. À l'inverse, n'importe quelle créature peut commencer à descendre dès qu'elle achève sa montée.

Poursuite

Sauf événement imprévu, si l'on se contente de compter les cases parcourues sur le plan à l'échelle des figurines, un personnage particulièrement lent n'a aucune chance d'échapper à une créature plus rapide, et inversement.

Si les deux individus engagés dans la poursuite se déplacent à la même vitesse, il existe un moyen simple de résoudre le problème : si la traque se poursuit pendant plusieurs rounds, déterminez qui prend l'avantage à l'aide de jets de Dextérité opposés. Si le poursuivant l'emporte, il rattrape sa proie. Dans le cas contraire, cette dernière parvient à s'enfuir.

Parfois, une poursuite peut se dérouler sur plusieurs heures, les deux personnages concernés s'apercevant juste par instants, à quelques centaines de mètres de distance. Dans ce cas, on simule la traque à l'aide de jets de Constitution opposés, avec le même résultat que précédemment (si ce n'est que c'est l'endurance qui est prise en compte, plutôt que la pointe de vitesse).

Déplacement par cases

Tous les personnages se trouvent en file indienne, dans un couloir de 1,50 mètre de large. Le guerrier qui ouvrait la marche s'est engagé dans un cul-de-sac, où il a déclenché un piège empoisonné. Il est en train de mourir.

TABLE 3–11 : MANŒUVRABILITÉ EN VOL

	Classe de manœuvrabilité et exemple				
	Parfaite (Feu follet)	Bonne (Tyrannœil)	Moyenne (Gargouille)	Médiocre (Wiverne)	Déplorable (Manticore)
Vitesse minimale	Aucune	Aucune	1/2	1/2	1/2
Vol stationnaire	Oui	Oui	Non	Non	Non
Vol vers l'arrière	Oui	Oui	Non	Non	Non
Inversion de direction	Oui	–1,50 m	—	—	—
Virage	Au choix	90° /1,50 m	45° /1,50 m	45° /1,50 m	45° /3 m
Virage stationnaire	Au choix	90° /–1,50 m	45° /–1,50 m	Non	Non
Virage serré	Au choix	Au choix	90°	45°	45°
Angle de montée	Au choix	Au choix	60°	45°	45°
Vitesse de montée	Maximale	1/2	1/2	1/2	1/2
Angle de descente	Au choix	Au choix	Au choix	45°	45°
Vitesse de descente	x2	x2	x2	x2	x2
Transition descente/montée	0	0	1,50 m	3 m	6 m

Le prêtre du groupe voudrait bien s'approcher afin de lancer *neutralisation du poison*, mais deux autres PJ sont intercalés entre le guerrier et lui. En théorie, le prêtre n'a pas le droit d'avancer, mais vous pouvez décider qu'il parvient à se glisser entre ses compagnons et le mur pour aller secourir le blessé, après quoi il réintègre sa place au sein du groupe.

En règle générale, tant que les personnages ne sont pas en train de combattre, ils doivent pouvoir se déplacer n'importe où, du moment que ces déplacements sont possibles. Une case de 1,50 mètre de côté peut accueillir plusieurs personnes à la fois ; c'est quand elles se battent qu'elles ont besoin de cet espace. Les règles concernant le déplacement des figurines sont vitales lors des combats, mais le reste du temps, elles risquent de limiter sérieusement les actions des personnages.

DE L'IMPORTANCE DE LA DESCRIPTION

Les joueurs basent leurs choix sur ce que vous leur dites. Si vous leur faites des descriptions confuses, ils n'ont que peu de chances de comprendre ce qui se passe dans l'univers du jeu. Vos descriptions doivent donc être précises à tout moment, et plus encore lors des combats.

Comme expliqué ci-dessus, c'est la façon dont vous décrivez l'environnement des personnages et les actions des PNJ qui détermine les options offertes aux joueurs. Vous devez donc être aussi clair que possible. Au besoin, laissez les joueurs vous poser des questions et répondez de manière concise. Nommez les créatures et individus impliqués pour qu'ils soient instantanément reconnaissables. Si vous vous contentez de dire « le type », les joueurs risquent de ne pas savoir de qui vous parlez. Si un monstre attaque, détaillez ses crocs, ses griffes ou ses cornes, afin que les joueurs se rendent bien compte que leurs personnages sont en danger.

Si vous avez l'impression que ce que vous venez de dire n'a pas été entendu, répétez-le. Quand une description s'éternise, il n'est pas rare que les joueurs oublient des détails importants. N'ayez pas peur de répéter que la herse dégage une forte chaleur, ou que le plafond s'effrite chaque fois que la dragonne fait les cent pas dans son antre. Au pire, les joueurs prendront conscience que vous venez de leur révéler une information cruciale, et leurs personnages agiront en conséquence.

Quand un aventurier ou une créature se déplace, étoffez votre description (par exemple : « La manticore s'éloigne de l'ouverture creusée dans le mur du fond, d'où sort une odeur répugnante », « Le barbare s'approche un peu plus de la fosse », ou encore « L'enlaceur glisse lentement sur le sol inégal »). Quand un personnage utilise un objet, décrivez-le (« Le guerrier te frappe à l'aide de sa dague à lame ondulée » est bien mieux que « Il te touche. Tu perds 3 points de vie »).

Le ton de votre description impose tout naturellement le rythme de la rencontre, en jouant sur son atmosphère. Si vous parlez rapidement, cela augmente la tension de l'instant. Si votre description est frénétique, vos joueurs n'en seront que plus anxieux.

Parfois, un peu de mime rend votre description bien plus vivante. Si l'adversaire du personnage brandit son épée à deux mains pour l'abattre sur le crâne du PJ, levez les bras au-dessus de la tête comme si vous vous apprêtiez à faire le même geste. Quand un aventurier inflige une terrible blessure à l'un de ses ennemis, faites la grimace ou poussez un cri pour simuler le coup reçu. De la même manière, si les personnages se retrouvent face à un géant, levez-vous chaque fois que c'est à lui de jouer et toisez les joueurs assis.

Il est parfois difficile de ne pas retomber dans ce que l'on pourrait appeler le « service minimal » (« Tu le rates. Il te touche. Tu perds 12 points de vie. »). Mais ce n'est pas forcément un problème. Les descriptions trop longues finissent par être lassantes, et le rythme du combat est bien plus important. Mais n'oubliez jamais qu'il doit s'agir de l'exception, pas de la règle. Essayez au moins de faire preuve d'un minimum d'imagination (« Il se baisse brusquement pour éviter ton coup et riposte aussitôt. Son épée longue t'inflige 12 points de dégâts. »). Pensez à décrire le coup du point de vue de l'attaquant : « Ses griffes te lacèrent et te font perdre 8 points de vie » est tout de même plus facile à visualiser que « Tu prends 8 points de dégâts » !

Souvenez-vous également qu'une attaque n'occasionnant pas le moindre dégât ne signifie pas nécessairement un coup raté. Un guerrier a de bonnes chances d'être touché très souvent, mais son armure et son bouclier le protègent de la plupart des coups. « Son épée courte ricoche sur ton harnois » a le double avantage de décrire la scène et de faire comprendre au joueur qu'il a eu raison d'acheter cette armure à son personnage.

Actions des PNJ

Quand un PNJ tente une action de combat, les personnages (et les joueurs) doivent pouvoir se faire une idée de ce qui se prépare. Cela signifie que, si un homme-lézard prépare son action de manière à tirer à l'arbalète sur quiconque passe par la porte ouverte, les joueurs doivent comprendre que leurs aventuriers n'ont pas intérêt à se présenter sur le seuil.

Vous devez réfléchir à quoi ressemble l'action. Dans un film, que se passerait-il si l'un des personnages lançait un sort ou accomplissait une action n'ayant rien à voir avec la vie de tous les jours ? Détaillez bien l'action, mais de manière concise, afin de ne pas ralentir le combat. Et soyez fidèle à vos descriptions antérieures. Si, la dernière fois qu'un PNJ a aidé l'un de ses compagnons contre un PJ, vous avez dit qu'il essayait de distraire ce dernier, utilisez le même terme pour que les joueurs comprennent bien qu'il s'agit de la même action. Si dès que vous commencez votre description, les joueurs s'écrient : « Oh, il lance un sort ! », tant mieux ; cela signifie qu'ils comprennent vos descriptions à demi-mot et que vous leur faites passer le message souhaité. Les joueurs peuvent faire agir leurs personnages en conséquence, et votre monde imaginaire ne leur en paraîtra que plus crédible.

Voici une courte description que vous pouvez utiliser pour certaines actions :

Illus. de S. Fischer

Action	Description
Charge	« Il se rue sur toi, les yeux injectés de sang. »
Défense totale	« Elle affermit sa prise sur son arme et suit ton moindre mouvement des yeux pour mieux parer tes coups. »
Aider quelqu'un	« Pendant que son compagnon t'attaque, il ne cesse de bouger pour te déconcentrer. »
Préparer une arme à projectiles	« Il vise précautionneusement la fenêtre. Il attend manifestement quelque chose. »
Incantation	« Il fait des gestes étranges et se met à prononcer des paroles inintelligibles. »
Incantation statique	« Elle prononce quelques syllabes étranges en te regardant fixement. »
Incantation rapide	« D'un seul mot et d'un geste de la main... »
Incantation silencieuse	« Sans qu'il ouvre la bouche, ses doigts tissent un motif incompréhensible devant tes yeux. »
Utilisation d'un pouvoir spécial	« Sans bouger ni ouvrir la bouche, elle invoque un puissant pouvoir augmentant sa force morale. »
Utilisation d'un objet magique	« Il se concentre sur son objet pour l'actionner. »
Retarder son action	« Elle observe ce que vous faites, prête à réagir au moindre danger. »

Augmenter l'intérêt du combat

L'escalier en colimaçon monte jusqu'à une plate-forme circulaire et ornée de dix-sept pierres précieuses en état de stase. Loin en dessous, une fosse pleine d'énergie magique bouillonnante bée telle la gueule d'un monstre affamé. Au moment où les quatre aventuriers approchent de leur objectif, un quasit jaillit d'un renfoncement mural. Tordek brandit sa hache, tout en sachant que l'escalier est trop étroit pour combattre sans risque. Il ignore ce qui se passera si ses compagnons ou lui viennent à tomber dans le puits d'énergie, mais il n'a pas l'intention de le découvrir...

Tout combat peut être passionnant mais, de temps en temps, pensez à proposer un environnement inhabituel à vos joueurs. Un combat à cheval, sous-marin ou aérien peut changer de la routine. Voici quelques autres suggestions :

Facteur	Effet en termes de jeu
Fosses, faille, pont, corniche	Les combattants peuvent jeter leurs adversaires dans le vide en réussissant une charge à mains nues (voir le *Manuel des Joueurs*, page 136).
Brouillard	Camouflage à 50 % (les attaques ont 20 % de chances de rater) pour tout le monde.
Lames tourbillonnantes ou engrenages géants	Les combattants doivent réussir un jet de Dextérité par round (DD 13) pour ne pas être broyés ou hachés (6d6 points de dégâts).
Jets de vapeur	Chaque round, un combattant (au hasard) doit réussir un jet de Dextérité (DD 15) pour ne pas être ébouillanté (3d6 points de dégâts).
Plates-formes montant et descendant	Les combattants ne peuvent affronter au corps à corps que les adversaires situés au même niveau. Les plates-formes changent de niveau tous les deux rounds.
Glace et autres surfaces glissantes	Chaque round, les combattants tombent s'ils ratent un jet d'Équilibre (DD 10). Une action de mouvement est nécessaire pour se relever.

Pour d'autres idées, consultez le Chapitre 4 : les aventures, ou L'environnement, page 85. Vous pouvez également puiser votre inspiration dans les films ou dans les romans.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Quel que soit le livre de règles que vous consultez, vous trouverez des références à toutes sortes de pouvoirs (rayons d'énergie, attaques affaiblissantes, ou encore la faculté de devenir intangible). Les pages suivantes détaillent les pouvoirs les plus fréquents et expliquent leurs effets.

Juste après, vous trouverez la liste complète de toutes les situations pouvant handicaper une créature (immobilisée, paniquée, sans défense, etc.). Si un personnage se trouve dans un de ces cas de figure, lisez la définition correspondante afin de savoir comment gérer la situation.

Les pouvoirs spéciaux peuvent être extraordinaires, magiques ou surnaturels.

Pouvoirs extraordinaires (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques, mais ils sont si spécialisés qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate (ce qui, en termes de jeu, implique de changer de classe). L'esquive surnaturelle du moine et l'esquive instinctive du barbare sont des pouvoirs extraordinaires. Ces pouvoirs ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts. Ils sont soumis à la résistance à la magie et à une éventuelle *dissipation de la magie*. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une *zone d'antimagie*).

Pouvoirs surnaturels (Sur). Les pouvoirs surnaturels sont à mi-chemin entre les pouvoirs magiques et les pouvoirs extraordinaires. Cette catégorie très variée comprend entre autres le regard pétrifiant du basilic, le *ki* du moine et le contact paralysant de la goule. Ces pouvoirs sont soumis à la résistance à la magie ou à *dissipation de la magie*. Ils ne fonctionnent pas au sein d'une *zone d'antimagie* ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée.

TABLE 3–12 : POUVOIRS SPÉCIAUX

	Extraordinaire	Magique	Surnaturel
Dissipation de la magie	Non	Oui	Oui
Résistance à la magie	Non	Oui	Non
Zone d'antimagie	Non	Oui	Oui
Attaque d'opportunité	Non	Oui	Non

Dissipation de la magie : *dissipation de la magie* et les sorts similaires peuvent-ils dissiper les effets de ce type de pouvoir ?

Résistance à la magie : la résistance à la magie protège-t-elle contre un pouvoir de ce type ?

Zone d'antimagie : est-ce qu'une *zone d'antimagie* réprime ce type de pouvoir ?

Attaque d'opportunité : l'utilisation de ce type de pouvoir provoque-t-elle une attaque d'opportunité, au même titre que le fait de lancer un sort ?

ABSORPTION D'ÉNERGIE

Le nécrophage frappe un aventurier, qui se sent aussitôt glacé et affaibli tandis que le mort-vivant semble gagner en puissance. Au deuxième coup de la créature, l'humain s'étiole un peu plus, comme si son énergie vitale le quittait. Ses joues pâlissent et sa chair se flétrit. À la troisième attaque, il s'effondre, mort et desséché. Un autre aventurier, également touché par le monstre, survit au combat. Le lendemain, sa volonté lui permet de lutter contre l'influence négative du nécrophage et de recouvrer ses forces.

Certaines créatures, principalement des morts-vivants, possèdent un terrifiant pouvoir surnaturel qui leur permet de voler l'énergie vitale de leurs proies quand elles les touchent.

- Dans la plupart des cas, ce type d'agression nécessite une attaque de corps à corps réussie ; un simple contact physique avec la cible n'est pas suffisant. Un moine peut donc combattre la créature à mains nues sans être affecté.
- Chaque fois que la créature réussit son attaque, elle transmet un ou plusieurs niveaux négatifs à son adversaire, qui subit aussitôt les handicaps suivants (par niveau négatif accumulé) :

  –1 à tous les jets de compétence ou de caractéristique
  –1 au jet d'attaque
  –1 à tous les jets de sauvegarde
  –1 niveau effectif (chaque fois que le niveau de la victime est utilisé pour un jet de dé ou un calcul, on le réduit de 1 par niveau négatif)

- Si la victime est capable de lancer des sorts, elle en perd un de son plus haut niveau disponible, comme si elle venait de le jeter (dans le cas où elle peut utiliser plusieurs sorts du même niveau, elle choisit celui

qu'elle perd). De plus, la prochaine fois qu'elle préparera ses sorts (ou qu'elle récupérera son potentiel magique, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur), le sort restera perdu. Le personnage perd donc un sort de son plus haut niveau par niveau négatif (un magicien pouvant préparer deux sorts du 6e niveau et ayant reçu trois niveaux négatifs perdra ses deux sorts du 6e niveau, ainsi qu'un autre du 5e niveau, choisi par le joueur).

- Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on les fasse disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*. Au bout de ces 24 heures, la victime doit tenter un jet de Vigueur dont le DD est égal à 10 + 1/2 nombre de DV de l'attaquant + modificateur de Charisme de l'attaquant (ce DD est calculé dans la description de chaque monstre). En cas de succès, le niveau négatif se dissipe sans conséquence néfaste. Dans le cas contraire, un des niveaux de la victime disparaît avec. Un jet de Vigueur est nécessaire par niveau négatif contracté.
- Un personnage perdant un niveau de la sorte perd immédiatement un dé de vie, avec tout ce qui s'ensuit (diminution éventuelle des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, perte possible d'aptitudes ou de pouvoirs spéciaux, etc.). Par exemple, un roublard de niveau 2 possède le pouvoir d'esquive totale, mais il le perd s'il tombe au niveau 1. Le personnage perd également les autres avantages dus à une progression en niveau (points de caractéristiques, degré de maîtrise augmenté dans certaines compétences, etc.). En cas de doute quant aux compétences ou caractéristiques améliorées, le PJ perd un point dans sa meilleure caractéristique ou son degré de maîtrise le plus élevé baisse d'autant. Si le familier ou un autre compagnon du personnage (un destrier de paladin, par exemple) a ses capacités liées au niveau de ce dernier, ses pouvoirs diminuent pour revenir au niveau correspondant.
- Le total de points d'expérience de la victime tombe immédiatement à mi-chemin entre son nouveau niveau et le suivant. Par exemple, un personnage redescendant au niveau 1 verra son total de PX tomber à 500 (et ce, qu'il ait perdu un ou plusieurs niveaux d'un coup).
- Tout personnage ayant contracté autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux réels, ou tombant en dessous du niveau 1, meurt instantanément. Selon la créature qui l'a tué, il peut revenir à la vie dès la nuit suivante sous les traits d'une créature similaire. Sinon, il revient sous les traits d'un nécrophage.
- Une créature gagne 5 points de vie temporaires par niveau négatif qu'elle transmet (sauf si elle obtient ce résultat par un sort ou effet similaire). Ces points de vie durent pendant 1 heure.

AFFAIBLISSEMENT DE CARACTÉRISTIQUE

Une ombre effleure Tordek, qui sent aussitôt sa hache devenir plus lourde dans sa main. Une guêpe géante pique Mialyë, dont les mouvements, d'habitude fluides et gracieux, deviennent soudain plus gourds. Une âme-en-peine attaque Lidda, faisant brusquement naître une vive lassitude chez la roublarde.

Diverses attaques peuvent causer une perte de points de caractéristique, temporaire ou permanente. Les points perdus de façon temporaire sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique (deux fois plus vite si le blessé ne fait que se reposer) ou grâce aux sorts *restauration partielle*, *restauration* et *restauration suprême*. Pour leur part, les points perdus de façon permanente ne peuvent être récupérés qu'à l'aide de *restauration* et *restauration suprême*.

Toute perte de points de caractéristique constitue un sérieux handicap, surtout si la caractéristique touchée tombe à 0 :

- Un personnage ayant 0 en Force ne peut plus bouger. Il gît sur le sol, sans défense.
- Idem s'il tombe à 0 en Dextérité : il est incapable de bouger le petit doigt, et donc de se relever.
- À 0 en Constitution, le personnage est mort.
- À 0 en Intelligence, il ne peut plus réfléchir : il sombre dans une inconscience proche du coma.
- Si sa Sagesse tombe à 0, il s'enfonce dans un profond sommeil peuplé de cauchemars auxquels il ne peut échapper.
- À 0 en Charisme, il entre en catatonie, dans un état proche du coma.

Il n'est pas nécessaire de noter les points perdus au-delà de 0 : aucune valeur de caractéristique ne peut devenir négative.

Avoir 0 dans une valeur de caractéristique et ne pas avoir de valeur du tout dans la caractéristique concernée sont deux choses totalement différentes. Par exemple, une âme-en-peine n'a pas de valeur de Force, mais cela ne signifie pas qu'elle a 0 en Force. De même, un golem d'argile est dénué d'Intelligence ; il n'a pas 0 en Intelligence. L'âme-en-peine est capable de se déplacer, mais elle ne peut pas agir directement sur les objets physiques. Le golem n'est pas dans le coma ; il est juste incapable de penser ou de se souvenir de quoi que ce soit.

Certains sorts ou pouvoirs réduisent une valeur de caractéristique, mais il ne s'agit pas là à proprement parler d'une perte de points de caractéristique. En effet, la caractéristique amoindrie retrouve sa valeur d'origine dès que le sort cesse de faire effet.

Si la Constitution du personnage est touchée, celui-ci perd 1 point de vie par dé de vie chaque fois que son modificateur de Constitution diminue de 1. Par exemple, au niveau 7, Tordek est affecté par un poison faisant tomber sa Constitution de 16 à 13. Son bonus passe de +3 à +1, avec pour conséquence la perte de 14 points de vie (2 par niveau). Une minute plus tard, la toxine lui fait perdre 8 points de Constitution supplémentaires. Sa caractéristique tombe à 5, ce qui correspond à un malus de –3. Il perd aussitôt 28 points de vie supplémentaires (4 par niveau), soit un total de 42 pv, correspondant à une diminution de 6 points de son modificateur de Constitution.

Il est impossible de tomber en dessous de 1 point de vie par dé. Par exemple, au niveau 7, Mialyë a 22 points de vie. Même si sa Constitution chute à 5 ou moins, il lui restera au minimum 7 points de vie (moins les dégâts éventuellement encaissés).

Le pouvoir que certaines créatures ont d'affaiblir les caractéristiques de leurs adversaires est d'origine surnaturelle (par exemple, les ombres réduisent la valeur de Force de leurs victimes, tandis que les lamies affaiblissent la Sagesse). Il nécessite toujours une attaque consciente : on ne perd jamais de points de caractéristique quand on attaque ces créatures, même si on le fait à mains nues.

Option : comptabiliser les points de caractéristique perdus

Certains joueurs n'aiment pas réduire leurs valeurs de caractéristique, car ils éprouvent alors des difficultés à recalculer les modificateurs de leur personnage. Une méthode consiste à comptabiliser les points perdus à part, à la manière des points de dégâts temporaires. Dans ce cas, le modificateur de caractéristique diminue de 1 chaque fois que le joueur note 2 points de « dégâts temporaires » affectant la caractéristique concernée. Si les points comptabilisés égalent la valeur de départ, le PJ tombe à 0 dans la caractéristique. Ces « dégâts » disparaissent au rythme de 1 point par jour et par caractéristique.

Cette règle optionnelle donne presque les mêmes résultats que la règle normale. Elle avantage les personnages dans le cas où leur valeur de caractéristique de départ est un nombre pair et où ils perdent un nombre de points impair. Dans ce cas, cette règle leur faire perdre un point de modificateur de moins que la règle normale.

ANTIMAGIE

Le tyrannœil ouvre grand son œil central et Lidda redevient visible tandis que Tordek, qui volait, retombe lourdement sur le sol. Les armes magiques des aventuriers perdent tous leurs pouvoirs, de même que leurs armures et leurs objets de protection. Le géant du feu allié au tyrannœil se fend d'un large sourire et charge, hache brandie.

Le sort *zone d'antimagie* et le rayon projeté par l'œil central d'un tyrannœil répriment tous les effets magiques. Ce pouvoir magique est extrêmement puissant ; aucun type de magie ne lui résiste.

- Sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels cessent de fonctionner dans une *zone d'antimagie* (les pouvoirs extraordinaires ne sont pas affectés).
- L'antimagie ne fait pas disparaître la magie, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les objets magiques recommencent à faire effet dès que la *zone d'antimagie* disparaît ou se déplace (sauf pour les sorts et les objets comme les potions dont la durée est finie).
- Quand un sort de zone arrive au contact d'une *zone d'antimagie*, deux cas de figure peuvent se produire. Si le centre du sort se trouve à l'extérieur de la *zone d'antimagie*, il continue de fonctionner normalement en dehors de cette dernière. Dans le cas contraire, le sort est totalement réprimé.

- Certains artefacts ne sont pas affectés par l'antimagie. Ces objets très puissants sont décrits dans le Chapitre 8.
- Golems et autres créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants dotés d'une apparence physique ne sont pas affectés par une *zone d'antimagie* (même si celle-ci réprime leurs sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels). Voir ci-dessous le cas où ces créatures ont été convoquées.
- Créatures convoquées et morts-vivants intangibles disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une *zone d'antimagie*. Ils réapparaissent au même endroit dès qu'elle bouge ou se dissipe.
- Les objets magiques dont l'effet est permanent, comme les *sacs sans fond*, ne fonctionnent plus au sein d'une *zone d'antimagie*, mais leur effet n'est pas annulé (on ne peut donc pas accéder au contenu d'un *sac sans fond* à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*, mais il n'est pas perdu pour autant).
- Deux *zones d'antimagie* au contact l'une de l'autre ne s'annulent pas, pas plus que leurs effets ne se cumulent.
- Les sorts *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par l'antimagie. *Annulation d'enchantement*, *dissipation de la magie* et *dissipation suprême* ne peuvent rien contre l'antimagie, tandis que *disjonction de Mordenkainen* possède une petite chance de dissiper une *zone d'antimagie* (1 % par niveau du lanceur de sorts). Si la *zone d'antimagie* résiste, aucun des objets qu'elle englobe n'a à craindre la *disjonction de Mordenkainen*.

ATTAQUE MORTELLE

Partie en éclaireur, Lidda croise le regard d'une créature tapie dans l'ombre. C'est un bodak, capable de tuer ses proies en les fixant droit dans les yeux. La roublarde halfeline se sent prise d'un violent vertige tandis que le regard corrupteur du mort-vivant draine son énergie vitale.

Le bodak est capable de tuer d'un seul regard ; le sort *mot de pouvoir mortel* ne permet même pas de jet de sauvegarde ; et une seule *flèche mortelle* peut abattre un dragon. Même un guerrier ayant 100 points de vie n'est pas à l'abri d'une attaque mortelle. Dans la plupart des cas, ce type d'agression autorise un jet de Vigueur. S'il est raté, la victime meurt instantanément.

- *Rappel à la vie* ne fonctionne pas sur quelqu'un qui a été tué par une attaque mortelle.
- Les attaques mortelles tuent instantanément. Il n'est pas possible de stabiliser l'état de la victime pour la maintenir en vie.
- Si une telle précision est nécessaire, un personnage mort est considéré comme ayant –10 points de vie, et ce quelle que soit la cause de son décès.
- Le sort *protection contre la mort* protège le sujet contre ce type d'attaque.

CHARME ET COERCITION

Alors que l'étrange créature à tête de loup s'approche de Tordek, ce dernier réalise qu'il se trouve en présence d'un ami qui ne lui veut que du bien. Mais alors, pourquoi Mialyë a-t-elle l'intention de le prendre pour cible à l'aide d'une *boule de feu* ? Tordek doit absolument l'empêcher de jeter ce sort. Plus tard, la situation devient plus préoccupante encore : Lidda ne se rend pas compte que l'aristocrate avec qui elle discute est en réalité un vampire. Il lui suffit de croiser son regard pour entendre une petite voix dans sa tête et obéir sans la moindre hésitation. Elle se sent comme un témoin silencieux, prisonnière de son propre corps, tandis qu'elle va chercher ses amis pour les inviter à dîner chez le généreux aristocrate.

Nombre de sorts et d'effets magiques embrument l'esprit de la cible, qui se retrouve incapable de faire la différence entre ses alliés et ses adversaires, quand elle n'est pas purement et simplement convaincue que ses meilleurs amis sont devenus ses pires ennemis ! Les enchantements sont divisés en deux catégories : les attaques de type charme et celles de type coercition.

Un enchantement de type charme permet de se faire un ami de la créature affectée et de lui suggérer comment se comporter, mais la domination exercée sur elle n'est pas absolue et la victime ne sert pas aveuglément le lanceur de sorts. Cette catégorie comprend les divers sorts de charme. La victime est libre d'agir comme elle l'entend, mais ses perceptions sont modifiées par le sort.

- La victime n'acquiert pas la possibilité de comprendre son nouvel ami (sauf si tous deux parlaient déjà une langue commune).
- Elle conserve son alignement et ses allégeances, si ce n'est qu'elle considère l'individu qui la charme comme son ami et qu'elle appuie ses propositions et ses suggestions.
- Elle n'affronte ses anciens alliés que si ces derniers menacent son nouvel ami, et encore prend-elle garde à ne pas les blesser si possible (comme elle le ferait si elle tentait de s'interposer dans une lutte entre deux amis).
- Elle a droit à un jet de Charisme opposé contre le charmeur afin de résister à un ordre l'incitant à faire quelque chose qu'elle ne ferait pas, même pour un bon ami. En cas de succès, elle peut ne pas obéir à l'ordre, mais elle reste charmée.
- Elle n'obéit jamais à une instruction suicidaire ou lui faisant courir un danger manifeste et immédiat.
- Si le charmeur lui donne un ordre auquel elle est fortement opposée, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle se libère de l'emprise de son maître.
- Tout individu charmé se faisant attaquer par son maître ou les alliés de celui-ci est automatiquement délivré des effets du charme.

La coercition est une influence autrement plus puissante, puisqu'elle neutralise purement et simplement le libre arbitre de la victime ou modifie sa façon de penser. Un sort de charme fait que la cible prend le lanceur de sorts pour son ami ; avec un sort de coercition, elle n'a d'autre choix que de lui obéir et devient son esclave.

Que le personnage soit tombé sous la coupe d'un sort de charme ou de coercition, il ne révèle rien à son maître de sa propre initiative. Si un magicien dominé par un vampire a glissé une *baguette de boule de feu* dans sa botte, rien n'oblige le personnage à dire qu'il possède un tel objet. Par contre, le vampire a la possibilité de découvrir l'existence de la baguette en demandant à son esclave de lui donner son plus puissant objet magique.

ESQUIVE TOTALE OU SURNATURELLE

Le souffle électrifié du dragon bleu enveloppe Tordek, Mialyë et Lidda, qui tentent de s'y soustraire. Le nain et l'elfe sont sévèrement brûlés, tandis que l'halfeline se dégage en faisant montre d'une souplesse stupéfiante.

Ces deux pouvoirs extraordinaires permettent d'éviter tout ou partie d'une attaque de zone. Roublards et moines les gagnent au fil des niveaux, mais d'autres créatures, telles que les familiers, les possèdent également.

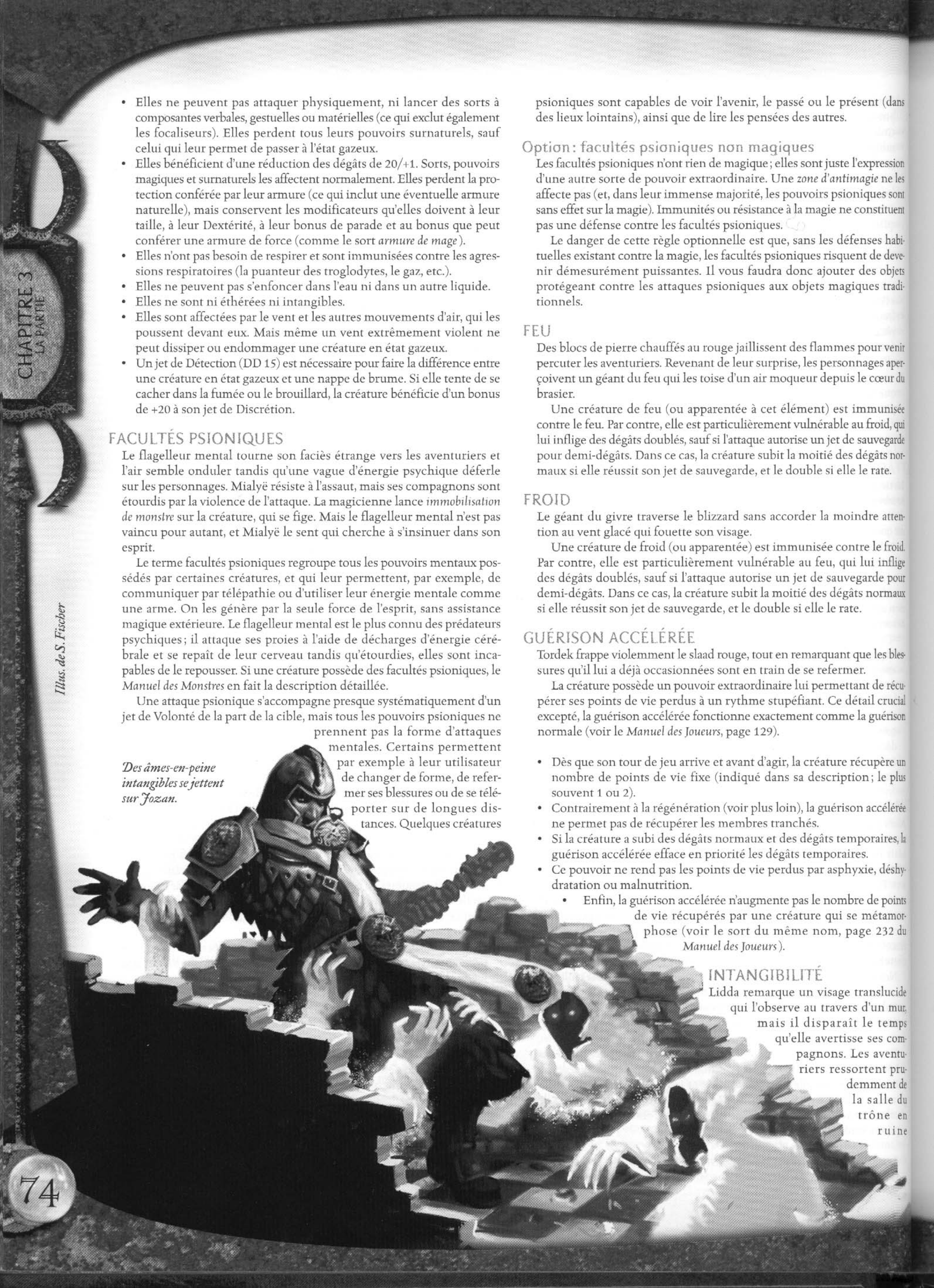
- Quand il est pris pour cible par une attaque n'infligeant que des dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, un personnage possédant le pouvoir d'esquive totale ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.
- Comme toujours lorsqu'on a droit à un jet de Réflexes, le personnage doit disposer de la place nécessaire pour éviter l'attaque. S'il est ligoté ou s'il se trouve dans un espace confiné (par exemple, un boyau dans lequel il avance en rampant), il ne peut pas faire appel à ce pouvoir.
- Ce pouvoir est en grande partie instinctif ; le personnage n'a pas besoin de voir venir l'attaque pour avoir une chance de s'y soustraire.
- Roublards et moines ne peuvent pas faire appel à leur pouvoir d'esquive totale en armure lourde ou intermédiaire. Certaines créatures possédant ce pouvoir de façon inné ne sont pas concernées par cette restriction.
- L'esquive surnaturelle est similaire à l'esquive totale, si ce n'est que le personnage ne subit que des dégâts réduits de moitié même s'il rate son jet de sauvegarde.

ÉTAT GAZEUX

Les aventuriers viennent d'acculer le vampire, quand ce dernier devient translucide. En une fraction de seconde, il se transforme en brume, emportant avec lui la chevalière que les personnages doivent absolument récupérer. Il s'enfuit aussitôt par une meurtrière.

Certaines créatures ont le pouvoir surnaturel ou extraordinaire de se transformer en gaz.

- Les créatures gazeuses n'ont pas la possibilité de courir, mais elles savent voler. Elles peuvent se déplacer comme un nuage de vapeur, et passer par les plus infimes fissures. Elles sont par contre incapables de traverser les solides.



- Elles ne peuvent pas attaquer physiquement, ni lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui exclut également les focaliseurs). Elles perdent tous leurs pouvoirs surnaturels, sauf celui qui leur permet de passer à l'état gazeux.
- Elles bénéficient d'une réduction des dégâts de 20/+1. Sorts, pouvoirs magiques et surnaturels les affectent normalement. Elles perdent la protection conférée par leur armure (ce qui inclut une éventuelle armure naturelle), mais conservent les modificateurs qu'elles doivent à leur taille, à leur Dextérité, à leur bonus de parade et au bonus que peut conférer une armure de force (comme le sort *armure de mage*).
- Elles n'ont pas besoin de respirer et sont immunisées contre les agressions respiratoires (la puanteur des troglodytes, le gaz, etc.).
- Elles ne peuvent pas s'enfoncer dans l'eau ni dans un autre liquide.
- Elles ne sont ni éthérées ni intangibles.
- Elles sont affectées par le vent et les autres mouvements d'air, qui les poussent devant eux. Mais même un vent extrêmement violent ne peut dissiper ou endommager une créature en état gazeux.
- Un jet de Détection (DD 15) est nécessaire pour faire la différence entre une créature en état gazeux et une nappe de brume. Si elle tente de se cacher dans la fumée ou le brouillard, la créature bénéficie d'un bonus de +20 à son jet de Discrétion.

FACULTÉS PSIONIQUES

Le flagelleur mental tourne son faciès étrange vers les aventuriers et l'air semble onduler tandis qu'une vague d'énergie psychique déferle sur les personnages. Mialyë résiste à l'assaut, mais ses compagnons sont étourdis par la violence de l'attaque. La magicienne lance *immobilisation de monstre* sur la créature, qui se fige. Mais le flagelleur mental n'est pas vaincu pour autant, et Mialyë le sent qui cherche à s'insinuer dans son esprit.

Le terme facultés psioniques regroupe tous les pouvoirs mentaux possédés par certaines créatures, et qui leur permettent, par exemple, de communiquer par télépathie ou d'utiliser leur énergie mentale comme une arme. On les génère par la seule force de l'esprit, sans assistance magique extérieure. Le flagelleur mental est le plus connu des prédateurs psychiques ; il attaque ses proies à l'aide de décharges d'énergie cérébrale et se repaît de leur cerveau tandis qu'étourdies, elles sont incapables de le repousser. Si une créature possède des facultés psioniques, le *Manuel des Monstres* en fait la description détaillée.

Une attaque psionique s'accompagne presque systématiquement d'un jet de Volonté de la part de la cible, mais tous les pouvoirs psioniques ne prennent pas la forme d'attaques mentales. Certains permettent par exemple à leur utilisateur de changer de forme, de refermer ses blessures ou de se téléporter sur de longues distances. Quelques créatures psioniques sont capables de voir l'avenir, le passé ou le présent (dans des lieux lointains), ainsi que de lire les pensées des autres.

Des âmes-en-peine intangibles se jettent sur Jozan.

Illus. de S. Fischer

Option : facultés psioniques non magiques

Les facultés psioniques n'ont rien de magique ; elles sont juste l'expression d'une autre sorte de pouvoir extraordinaire. Une *zone d'antimagie* ne les affecte pas (et, dans leur immense majorité, les pouvoirs psioniques sont sans effet sur la magie). Immunités ou résistance à la magie ne constituent pas une défense contre les facultés psioniques.

Le danger de cette règle optionnelle est que, sans les défenses habituelles existant contre la magie, les facultés psioniques risquent de devenir démesurément puissantes. Il vous faudra donc ajouter des objets protégeant contre les attaques psioniques aux objets magiques traditionnels.

FEU

Des blocs de pierre chauffés au rouge jaillissent des flammes pour venir percuter les aventuriers. Revenant de leur surprise, les personnages aperçoivent un géant du feu qui les toise d'un air moqueur depuis le cœur du brasier.

Une créature de feu (ou apparentée à cet élément) est immunisée contre le feu. Par contre, elle est particulièrement vulnérable au froid, qui lui inflige des dégâts doublés, sauf si l'attaque autorise un jet de sauvegarde pour demi-dégâts. Dans ce cas, la créature subit la moitié des dégâts normaux si elle réussit son jet de sauvegarde, et le double si elle le rate.

FROID

Le géant du givre traverse le blizzard sans accorder la moindre attention au vent glacé qui fouette son visage.

Une créature de froid (ou apparentée) est immunisée contre le froid. Par contre, elle est particulièrement vulnérable au feu, qui lui inflige des dégâts doublés, sauf si l'attaque autorise un jet de sauvegarde pour demi-dégâts. Dans ce cas, la créature subit la moitié des dégâts normaux si elle réussit son jet de sauvegarde, et le double si elle le rate.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE

Tordek frappe violemment le slaad rouge, tout en remarquant que les blessures qu'il lui a déjà occasionnées sont en train de se refermer.

La créature possède un pouvoir extraordinaire lui permettant de récupérer ses points de vie perdus à un rythme stupéfiant. Ce détail crucial excepté, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison normale (voir le *Manuel des Joueurs*, page 129).

- Dès que son tour de jeu arrive et avant d'agir, la créature récupère un nombre de points de vie fixe (indiqué dans sa description ; le plus souvent 1 ou 2).
- Contrairement à la régénération (voir plus loin), la guérison accélérée ne permet pas de récupérer les membres tranchés.
- Si la créature a subi des dégâts normaux et des dégâts temporaires, la guérison accélérée efface en priorité les dégâts temporaires.
- Ce pouvoir ne rend pas les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.
- Enfin, la guérison accélérée n'augmente pas le nombre de points de vie récupérés par une créature qui se métamorphose (voir le sort du même nom, page 232 du *Manuel des Joueurs*).

INTANGIBILITÉ

Lidda remarque un visage translucide qui l'observe au travers d'un mur, mais il disparaît le temps qu'elle avertisse ses compagnons. Les aventuriers ressortent prudemment de la salle du trône en ruine

qu'ils étaient en train d'explorer, quand plusieurs silhouettes fantomatiques jaillissent des parois et se jettent sur eux. Tordek lève son bouclier magique pour se protéger de l'attaque du premier spectre, mais la main intangible traverse l'écu et le harnois du nain pour se refermer sur son cœur. Tordek se sent subitement glacé au plus profond de son être.

Spectres, âmes-en-peine et quelques autres créatures similaires n'ont pas de corps physique. Étant dénuées de substance, elles ne peuvent pas manipuler les solides ou exercer la moindre force physique. De la même manière, la matière non magique les traverse sans les affecter. Cela étant, leur présence est telle qu'il leur suffit bien souvent de « toucher » les êtres vivants pour les amoindrir fortement sur le plan physique.

- Les créatures intangibles ne peuvent être touchées que par d'autres entités désincarnées, les armes au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les formes d'attaque non magiques. S'ils sont d'origine naturelle, le feu, le froid et l'acide sont sans effet sur elles.
- Même si elles sont touchées par un effet magique ou une arme capable de les affecter, elles ont 50% de chances de ne pas être blessées par l'attaque, sauf si celle-ci est portée à l'aide d'une arme spectrale (voir page 189) ou d'un effet de type [force], comme par exemple le sort *projectile magique*.
- Elles peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou vers le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface solide.
- Elles peuvent traverser les solides à volonté, mais n'y voient rien quand leurs yeux sont entourés de matière.
- Elles ne font jamais aucun bruit, sauf si elles choisissent d'en faire.
- Leurs attaques ne tiennent aucun compte de l'armure de leurs cibles, même si celle-ci est magique. Les seules protections efficaces contre les créatures intangibles sont les armures spectrales (voir page 194) et celles qui sont constituées de force (telles que le sort *armure de mage* et la protection conférée par des *bracelets d'armure*).
- Les créatures intangibles conservent tous leurs pouvoirs dans l'eau. Elles se comportent en milieu aquatique comme à l'air libre.
- Rien ne peut les faire tomber, car elles sont dénuées de masse. Elles ne sont donc jamais meurtries par les chutes.
- Les créatures dotées d'un corps physique ne peuvent pas leur faire de croc-en-jambe ni lutter avec elles à bras le corps.
- Étant dénuées de masse, les créatures intangibles ne déclenchent jamais les pièges liés au poids (plaques de pression, etc.).
- Enfin, elles ne dégagent aucune odeur et ne laissent pas la moindre trace. Comme indiqué précédemment, elles ne font du bruit que si elles le souhaitent, par exemple pour faire peur à leurs proies.

INVISIBILITÉ

Un quasit invisible épie les aventuriers, quand Lidda ressent une étrange impression. « Quelqu'un nous observe », chuchote-t-elle à ses compagnons. Puis, leur faisant signe de se taire, elle tend l'oreille pour essayer de localiser l'espion.

La faculté de se déplacer sans être vu confère un énorme avantage, mais qui est loin d'être déterminant. Les créatures invisibles ne peuvent pas être vues, mais rien n'empêche de les entendre, de les sentir, ou tout simplement d'avoir la certitude qu'il y a quelqu'un à proximité.

- Une créature invisible est indétectable par le sens de la vue, y compris par la vision dans le noir.
- Généralement, on peut repérer une créature invisible en mouvement et distante de moins de 10 mètres pour peu que l'on réussisse un jet de Détection (DD 20). L'observateur éprouve la sensation qu'il y a quelqu'un (ou quelque chose) non loin, mais sans savoir exactement où se trouve la créature en question. Si la créature invisible ne bouge pas (ou presque pas), il est bien plus difficile de la détecter (DD 30). Enfin, un objet, un être ne respirant pas (créature artificielle, mort-vivant, etc.) ou une créature totalement immobile accroît encore la difficulté du jet de Détection (DD 40). Localiser précisément la créature ou l'objet est quasiment impossible (+ 20 au DD du jet de Détection) et, même si le personnage réussit ce jet, la créature invisible bénéficie toujours d'un camouflage total (ce qui signifie que les attaques du PJ ont 50% de chances de la rater même si elles devraient normalement la toucher).
- Il est possible de localiser une créature invisible à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un jet de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au jet de Déplacement silencieux de la créature invisible, il la détecte (si la créature ne maîtrise pas la compétence Déplacement silencieux, elle effectue un jet de Dextérité assorti de son éventuelle pénalité d'armure).

Si le personnage remporte le jet opposé, il sait juste qu'il y a quelque chose d'invisible dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué (voir Table 3-13).

TABLE 3-13 : JET DE PERCEPTION AUDITIVE POUR DÉTECTER L'INVISIBLE

La créature invisible	DD
Parle ou se bat	0
Se déplace à mi-vitesse	Jet de Déplacement silencieux
Se déplace à vitesse normale	Jet de Déplacement silencieux à –4
Court ou charge	Jet de Déplacement silencieux à –20
Est éloignée	+1 par tranche de 3 mètres
Est derrière un obstacle (porte)	+5
Est derrière un obstacle (mur de pierre)	+15

- Il est possible de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).
- Si une créature invisible frappe un personnage, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures invisibles ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre. Dans ce cas, le personnage sait dans quelle direction se trouve son adversaire, mais pas où il se tient précisément.
- Un personnage peut attaquer normalement une créature invisible localisée, mais sa cible bénéficie toujours d'un camouflage total (correspondant à 50% de chances de rater). Si vous le souhaitez, ce pourcentage peut diminuer si la créature est particulièrement lente ou imposante. Par exemple, si un magicien tente de désintégrer un pouding noir invisible (taille TG), vous pouvez considérer que le rayon n'a aucune chance de manquer sa cible (il est dur de rater quelque chose d'aussi gros).
- Si un personnage essaye de frapper une créature invisible qu'il n'est pas parvenu à localiser, demandez au joueur de choisir l'endroit exact (autrement dit, la case de 1,50 mètre de côté) où son PJ place son attaque. Si la créature se trouve bien là, jouez l'attaque normalement, sans oublier le camouflage total. Si le joueur s'est trompé de case, demandez-lui d'effectuer l'attaque, jouez normalement la chance de rater, et annoncez-lui qu'il a manqué son coup. De cette manière, le joueur ne saura pas si son personnage a raté parce qu'il a frappé au mauvais endroit ou en raison du résultat de votre jet de pourcentage.
- Si une créature invisible ramasse un objet visible, celui-ci reste visible. Il est possible, par exemple, de recouvrir un objet invisible de farine afin de savoir constamment où il se trouve (du moins, jusqu'à ce que la farine tombe ou soit emportée par un courant d'air). Une créature invisible peut faire disparaître un objet pour peu qu'il soit suffisamment petit ; dans ce cas, elle n'a qu'à le glisser dans sa poche ou le cacher dans les replis de sa cape invisible.
- Les créatures invisibles laissent des traces de leur passage. On peut les pister normalement et un sol meuble (sable, boue, etc.) risque de les trahir.
- De la même manière, elles provoquent un déplacement de l'eau ou de tout autre liquide quand elles marchent dedans ou s'enfoncent à l'intérieur. Elles deviennent alors bien plus faciles à localiser avec précision et leur camouflage n'est plus que partiel (à 50%, soit 20% de chances de les rater).
- Une créature dotée d'un puissant odorat peut traquer les entités invisibles comme si ces dernières étaient visibles (voir plus loin).

- Un personnage ayant le don Combat en aveugle a plus de chances de toucher une créature invisible. Chaque fois qu'un de ses coups porte, jouez la chance de rater à deux reprises. Le personnage touche, sauf si les deux jets indiquent que le coup est raté (vous avez également la possibilité de n'effectuer qu'un seul jet, en faisant passer la chance de rater de 50% à 25%).
- Les créatures dotées du pouvoir de vision aveugle (voir plus loin) localisent normalement les entités invisibles, qu'elles peuvent attaquer sans malus ni chances de rater.
- Pour peu qu'elle soit allumée, une torche invisible dégage toujours de la lumière, de même qu'un objet invisible sur lequel on a lancé *lumière* ou un sort similaire.
- Les créatures éthérées sont invisibles. Comme elles ne sont pas physiquement présentes, les jets de Détection ou de Perception auditive ne permettent pas de les localiser, pas plus que le don Combat en aveugle, l'odorat ou la vision aveugle. De la même manière, les créatures intangibles sont souvent invisibles. Dans leur cas, on ne peut pas les repérer à l'odorat, ni à l'aide de la vision aveugle ou du don Combat en aveugle. Par contre, un jet de Détection ou de Perception auditive (si elles ont décidé de faire du bruit) permet parfois de les localiser.
- Les créatures invisibles ne peuvent pas attaquer à l'aide de leur regard.
- L'invisibilité n'affecte pas les sorts de détection.
- Comme certaines créatures sont capables de détecter ou de voir l'invisible, il est utile de savoir se cacher, même quand on est invisible.

MALADIE

L'immonde otyugh mord Tordek, mais ce dernier finit par remporter le combat. Deux jours plus tard, il est pris d'un brusque accès de fièvre qui le laisse tremblant et vidé de son énergie. Plusieurs jours durant, son organisme lutte contre l'infection avant de parvenir à la vaincre. Tordek recouvre peu à peu ses forces. Il a eu de la chance, car certaines maladies ont des effets irréversibles.

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, tout va bien : son système immunitaire a réussi à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. Chaque fois qu'il en rate un, il subit l'effet indiqué sur la Table 3–14. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Description des maladies

Les maladies présentent de nombreux symptômes différents et sont propagées par divers vecteurs. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la Table 3–14.

Maladie. Les maladies notées en *italique* sur la Table 3–14 sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. Les points de caractéristique perdus par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur. Sauf indication contraire, cette perte de points de caractéristique n'est que temporaire.

Type de maladie. Parmi les maladies les plus courantes, on recense les suivantes :

— *Bouille-crâne.* Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Provoque un état de stupeur permanente.

— *Croupissure.* Véhiculée par l'eau croupie.

— *Diantrespasme.* Transmise par les barbazus et les diantrefosses. Il faut réussir trois jets de Vigueur à la suite (et non deux) pour s'en débarrasser.

— *Fièvre des marais.* Transmise par les rats sanguinaires et les otyughs. On peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.).

— *Fièvre gloussante.* Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « démentia » parmi les érudits.

— *Mal rouge.* La peau rougit, se boursoufle et devient chaude au toucher.

— *Mort vaseuse.* Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse.

— *Peste infernale.* Transmise par les tormantes.

— *Putréfaction de momie.* Propagée par les momies. Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet, jamais de recouvrer la santé (des soins magiques sont nécessaires pour obtenir ce résultat).

— *Tremblote.* Provoque de violentes crises de tremblements.

TABLE 3–14 : MALADIES

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Bouille-crâne	Inhalation	12	1 jour	1d4 Int
Croupissure	Ingestion	16	1d3 jours	1d4 For††
Diantrespasme†	Blessure	14	1d4 jours	1d4 For
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	1d3 Dex, 1d3 Con
Fièvre gloussante	Inhalation	16	1 jour	1d6 Sag
Mal rouge	Blessure	15	1d3 jours	1d6 For
Mort vaseuse	Contact	14	1 jour	1d4 Con**
Peste infernale	Blessure	18	1 jour	1d6 Con**
*Putréfaction de momie**	Contact	20	1 jour	1d6 Con
Tremblote	Contact	13	1 jour	1d8 Dex

* Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

** Au moment de l'infection, le personnage doit effectuer un second jet de Vigueur s'il a raté le premier. S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente..

† Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).

†† Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente.

Guérison des maladies

La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un jet de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit passer le plus clair de ses journées au lit afin de recevoir les soins prodigués par le soigneur.

Les points de caractéristique perdus en raison d'une maladie sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique amoindrie, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un aventurier chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même s'il n'arrive pas à s'en débarrasser.

MÉTAMORPHISME

Lidda trouve que le capitaine de la garde se comporte bizarrement, mais elle met cela sur le compte du stress. Et puis, alors qu'elle se prépare à s'en aller, elle entend un bruit étrange derrière elle. Se retournant brusquement, elle voit que l'homme avec qui elle vient de s'entretenir s'est transformé en humanoïde à peau bleue, haut de trois mètres et armé d'une énorme épée à deux mains – un ogre mage.

La magie permet aux personnages et aux monstres de changer de forme. Parfois, cette transformation est involontaire, mais dans la plupart des cas, elle avantage la créature qui la décide ou qui accepte de s'y prêter. Une créature ayant changé de forme conserve son esprit et ses facultés de réflexion.

- Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose provoquée* (voir page 23[illegible] du *Manuel des Joueurs*), exception faite des précisions suivantes :

- Les créatures capables de se transformer à l'aide d'un pouvoir et non d'un sort ne subissent pas de désorientation en changeant de forme (contrairement à ce qu'indique *métamorphose provoquée*).
- Même transformée, une créature ne change pas de type ; elle est donc toujours affectée par les armes spécialement conçues pour être plus performantes contre les créatures de son type (*flèche mortelle*, arme affectant un alignement spécifique, etc.). De même, une créature n'a rien à craindre d'une telle arme si on la transforme en créature du type concerné (puisqu'elle conserve son type d'origine).
- Le rôdeur gagne son bonus contre ses ennemis jurés en fonction de la forme de ces derniers. Si un de ses ennemis jurés change de forme, le personnage perd aussitôt son bonus.
- Le bonus dont nains et gnomes bénéficient contre les géants dépend de la forme et de la taille de ces derniers. Nains et gnomes perdent leur bonus contre un géant transformé en autre chose. Par contre, ils le gagnent contre une autre créature métamorphosée en géant.

ODORAT

Jozan est blessé et inconscient, et Tordek le traîne derrière lui pour l'amener à l'abri quand il entend qu'on les suit. Un charognard rampant arrive rapidement, attiré par l'odeur du sang. Lidda se poste en embuscade tandis que Tordek continue d'avancer, mais le monstre sent l'halfeline, qui se trouve alors incapable de le surprendre.

Ce pouvoir extraordinaire permet à la créature de repérer l'approche des ennemis, de remarquer ceux qui se cachent et de traquer ses proies à l'odeur.

- La créature peut détecter ses adversaires à l'odeur, le plus souvent dans un rayon de 10 mètres. Si l'ennemi est dans le sens du vent, la créature le repère à 20 mètres de distance. À l'inverse, s'il est sous le vent, l'odorat ne fonctionne qu'à 5 mètres de distance. Les odeurs particulièrement fortes, telles que celles de la fumée ou de matières en décomposition, peuvent être décelées deux fois plus loin qu'indiqué. Enfin, la distance est triplée pour les odeurs extrêmement puissantes (comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte).
- La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action simple pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.
- La créature peut suivre une piste à l'odeur. Il lui faut réussir un jet de Sagesse pour trouver la trace ou pour la suivre. Le DD du jet se monte généralement à 10 pour une piste fraîche, mais il peut beaucoup augmenter ou diminuer en fonction du temps écoulé, du nombre de proies qui sont passées par là et de leur odeur. Il augmente de 2 pour chaque heure écoulée depuis le passage des créatures suivies. Sinon, ce pouvoir se conforme aux règles énoncées pour la compétence Pistage (la créature ne tient toutefois aucun compte de l'état du sol ou de la visibilité).
- Une créature possédant ce pouvoir peut identifier les odeurs familières avec autant de facilité qu'un humain reconnaît ce qu'il a déjà vu.
- L'eau peut empêcher les créatures terrestres de suivre une piste, surtout s'il s'agit d'un cours d'eau. Pour leur part, les créatures aquatiques telles que le requin possèdent également ce pouvoir et s'en servent normalement sous l'eau.
- Une odeur particulièrement forte peut servir à en cacher une autre pour masquer une piste. La présence d'une telle odeur (poivre, etc.) empêche de détecter ou d'identifier les créatures proches à l'aide de l'odorat, et le DD du jet de Pistage passe à 20 au lieu de 10.

Option : l'odorat en tant que don

Demi-orques, gnomes et nombre d'humanoïdes tels que les orques et les gnolls peuvent prendre l'odorat en tant que don, à condition d'avoir au moins 11 en Sagesse. Attention, toutefois, car ce don est plus puissant que les autres, et il pourrait conférer un avantage déloyal aux personnages ou aux monstres qui en bénéficient.

PARALYSIE ET IMMOBILISATION

Un prêtre d'Hextor brandit son symbole sacré et prononce quelques paroles inintelligibles. Brusquement, Tordek sent que le contrôle de ses muscles lui échappe et se retrouve incapable de bouger. Sans défense, il entend le combat qui fait rage autour de lui et assiste à tout ce qui se déroule devant ses yeux, mais il ne peut pas tourner la tête pour voir comment ses amis s'en sortent. Le bruit de sa respiration et les battements de son cœur emplissent ses tympans. Puis il perçoit la présence de quelqu'un derrière lui, et ne peut qu'espérer qu'il s'agit d'un ami.

Certains monstres possèdent un pouvoir magique ou surnaturel leur permettant de paralyser ou d'immobiliser leurs victimes (d'autres peuvent paralyser leurs proies à l'aide de toxines qu'ils sécrètent, mais leur cas est évoqué plus loin, dans le cadre du pouvoir Poison/venin).

- Un personnage paralysé ou immobilisé (grâce au sort *immobilisation de personne*) est incapable de parler ou d'accomplir la moindre action physique. Il reste totalement statique, et même ses amis ne peuvent bouger ses membres. Il n'a droit qu'aux actions purement mentales, par exemple lancer un sort sans composantes.
- La paralysie agit sur l'organisme, et l'on y résiste généralement à l'aide d'un jet de Vigueur. Pour leur part, *immobilisation de personne* et les autres sorts similaires affectent l'esprit de la cible. On s'en protège donc à l'aide d'un jet de Volonté.
- Une créature ailée se trouvant dans les airs au moment où elle est paralysée ou immobilisée tombe aussitôt. De la même manière, un individu qui est en train de nager a des chances de se noyer.

PASSAGE DANS L'ÉTHER

Une araignée grosse comme un cheval jaillit de nulle part pour mordre Mialyë. Lidda se retourne brusquement pour la frapper, mais elle a déjà disparu. Les aventuriers savent que l'araignée de phase se trouve là, tout près, et qu'elle les épie depuis le plan Éthéré.

Les araignées de phase et quelques autres monstres vivent dans le plan Éthéré, qui existe parallèlement au plan Matériel (le monde réel). Les créatures évoluant dans ce plan sont dites éthérées.

- Les créatures éthérées sont invisibles, inaudibles, dénuées de substance et d'odeur pour quiconque se trouve dans le plan Matériel. La plupart des attaques magiques restent sans effet sur elles. *Détection de l'invisibilité* et *vision lucide* permettent de les repérer.
- Elles voient et entendent tout ce qui se passe à moins de 20 mètres d'elles dans le plan Matériel, mais les solides limitent normalement leur champ de vision (par exemple, elles ne voient pas au travers d'un mur). Cela étant, les objets et créatures qui se trouvent dans le plan Matériel leur apparaissent gris, spectraux et indistincts. Elles ne peuvent pas affecter le plan Matériel, même à l'aide de magie. Par contre, elles ont des interactions normales avec les autres créatures et objets éthérés (qui sont solides pour elles).
- Elles peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris le haut et le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface dure et les solides ne constituent pas un obstacle pour elles (mais elles n'y voient plus rien quand leurs yeux se trouvent à l'intérieur d'un mur, par exemple).
- Les effets de type [force] constituent une exception aux règles précédentes. Ces effets magiques très particuliers existent autant dans le plan Éthéré que dans le plan Matériel, avec pour conséquence qu'un *mur de force* bloque les créatures éthérées et que *projectile magique* les affecte normalement (à condition que le magicien ou l'ensorceleur sache où viser). Regards et abjurations utilisés dans le plan Matériel affectent également le plan Éthéré. À l'inverse, si l'on fait appel à ces pouvoirs ou effets depuis le plan Éthéré, ils n'ont aucun impact sur le plan Matériel.
- Les fantômes possèdent le pouvoir de manifestation, qui leur permet d'apparaître dans le plan Matériel en tant que créatures intangibles. Malgré cela, ils continuent d'évoluer dans le plan Éthéré, et toute créature s'y trouvant avec eux peut les combattre normalement (voir le *Manuel des Monstres*).
- Les créatures éthérées ne sont pas gênées par les liquides, qui n'ont pour elles pas plus de substance que l'air. Elles agissent normalement sous l'eau.
- Étant dénuées de masse, elles n'ont pas à craindre la moindre chute.

PERCEPTION DES VIBRATIONS

Le thoqqua chauffé au rouge jaillit de la roche pour se jeter sur Tordek, que la paroi l'empêchait pourtant de voir.

Les créatures qui possèdent ce pouvoir localisent leurs proies grâce aux vibrations propagées par le sol.

- La créature sait automatiquement où se trouve tout ce qui est en contact avec le sol dans les limites de portée (20 mètres pour le thoqqua).
- S'il est impossible de tracer une ligne directe entre la créature et sa proie (pour cause de faille, etc.), la portée indique le plus court chemin pris par les vibrations pour contourner l'obstacle. À noter que la créature ne détecte que ce qui se déplace en contact avec le sol.
- On considère qu'un individu se déplace tant qu'il exécute une action physique (même s'il lance un sort en restant sur place). Il n'a pas besoin d'avancer pour être détecté par une créature dotée du pouvoir de perception des vibrations.

POISON/VENIN

Un scorpion monstrueux immobilise Jozan dans ses pinces et le pique à l'aide de son dard. La blessure brûle le prêtre, qui commence à ne plus sentir ses muscles. Il tente de se dégager, mais ses bras n'ont plus de force et le scorpion le pique de nouveau. Mialyë transforme le monstre en carpe à l'aide de *métamorphose provoquée*, mais le venin continue de courir dans les veines de Jozan, qui s'effondre au sol, vidé de ses forces.

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou une créature venimeuse, mais aussi chaque fois qu'il touche un objet ou mange un aliment empoisonnés, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, il est affecté par la substance toxique, ce qui se traduit souvent par une perte temporaire de points de caractéristique. Même en cas de réussite, un second jet de Vigueur est nécessaire 1 minute plus tard.

Une arme ou un objet enduit d'une dose de poison ne peut affecter qu'une seule et unique créature. Le poison conserve toute sa virulence jusqu'à ce que l'arme inflige une blessure ou que l'objet soit touché (à moins que la substance n'ait été essuyée au préalable). Un produit toxique répandu sur un objet ou exposé à l'air libre (comme dans le cas où une fiole de poison perd son bouchon) reste toujours aussi dangereux jusqu'à ce qu'on le touche.

Poisons magiques et surnaturels peuvent exister, mais pour la plupart, leurs effets sont d'origine extraordinaire.

Poisons et venins sont détaillés sur la Table 3–15.

Des risques de l'utilisation du poison

Un personnage a 5 % de risque de s'empoisonner chaque fois qu'il enduit une arme de poison (ou qu'il prépare la substance, par exemple en la mélangeant à des aliments). De même, s'il obtient un 1 naturel (avant modifications) au jet d'attaque, il doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de se couper accidentellement avec son arme empoisonnée.

Immunité contre le poison

Wivernes, méduses et autres créatures sécrétant naturellement du venin sont immunisées contre leur propre toxine. Les créatures non vivantes (créatures artificielles et morts-vivants) et celles qui n'ont pas de métabolisme (telles que les élémentaires) sont immunisées contre tous les poisons. Vases, plantes et certains monstres (comme les tanar'ris, ou démons) sont également immunisés contre le poison. Mais, dans leur cas, on peut concevoir qu'il soit possible de concocter une substance spécialement conçue pour leur faire du mal.

RAYONS

Un mince rayon vert jaillit de l'un des yeux secondaires du tyrannœil et traverse toute la pièce pour venir frapper Mialyë. La magicienne s'écarte dans l'espoir de l'éviter, mais en vain. Une aura d'énergie se forme autour d'elle et tente de la désintégrer. Une grimace de douleur se grave sur ses traits alors qu'elle lutte contre l'agression. En une fraction de seconde, le halo lumineux disparaît. Mialyë a résisté. Mais déjà, le tyrannœil lui envoie un second rayon...

TABLE 3–15 : POISONS ET VENINS

Substance toxique	Type	Effet initial	Effet secondaire	Prix
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P)	Blessure (DD 11)	1d2 Dex	1d2 Dex	90 po
Extrait de sanvert (plante)	Blessure (DD 13)	1 Con	1d2 Con	100 po
Venin d'araignée monstrueuse (taille M)	Blessure (DD 14)	1d4 For	1d6 For	150 po
Tormentille (racine)	Blessure (DD 12)	0	1d4 Con + 1d3 Sag	100 po
Venin de ver pourpre	Blessure (DD 24)	1d6 For	1d6 For	700 po
Venin de scorpion monstrueux (taille G)	Blessure (DD 18)	1d6 For	1d6 For	200 po
Venin de wiverne	Blessure (DD 17)	2d6 Con	2d6 Con	3000 po
Ajonc à feuilles bleues (feuilles)	Blessure (DD 14)	1 Con	Perte de connaissance	120 po
Venin de guêpe géante	Blessure (DD 18)	1d6 Dex	1d6 Dex	210 po
Essence d'ombre (mort-vivant)	Blessure (DD 17)	1 For*	2d6 For	250 po
Venin de vipère à tête noire	Blessure (DD 12)	0	1d6 For	120 po
Mortelame	Blessure (DD 20)	1d6 Con	2d6 Con	1800 po
Pâte de malyss (racine)	Contact (DD 16)	1 Dex	2d4 Dex	500 po
Nitharite (poudre minérale)	Contact (DD 13)	0	3d6 Con	650 po
Bile de dragon	Contact (DD 26)	3d6 For	0	1500 po
Poudre d'assonne (feuilles séchées)	Contact (DD 16)	2d12 pv	1d6 Con	300 po
Terrinave (racine)	Contact (DD 16)	1d6 Dex	2d6 Dex	750 po
Fluide cervical de charognard rampant	Contact (DD 13)	Paralysie	0	200 po
Extrait de lotus noir (nénuphar)	Contact (DD 20)	3d6 Con	3d6 Con	4500 po
Huile de taggit (plante)	Ingestion (DD 15)	0	Perte de connaissance	90 po
Amnésite (mousse)	Ingestion (DD 14)	1d4 Int	2d6 Int	125 po
Entolome zébré (champignon)	Ingestion (DD 11)	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 po
Arsenic	Ingestion (DD 13)	1 Con	1d8 Con	120 po
Cendres de liche	Ingestion (DD 17)	2d6 For	1d6 For	250 po
Ténébreux vireux (champignon)	Ingestion (DD 18)	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	300 po
Cendres d'ungol	Inhalation (DD 15)	1 Cha	1d6 Cha + 1 Cha*	1000 po
Vapeurs d'othur brûlé	Inhalation (DD 18)	1 Con*	3d6 Con	2100 po
Brume de folie	Inhalation (DD 15)	1d4 Sag	2d6 Sag	1500 po

Substance toxique : le nom du poison, et ce qui le produit quand il est d'origine végétale ou minérale (plante, racine, etc.).

Type : voie de transmission (blessure, contact, ingestion ou inhalation) et le DD qu'il faut atteindre au jet de sauvegarde pour résister.

Effet initial : l'effet subi par la victime si elle rate son premier jet de sauvegarde. Les points de caractéristique perdus le sont de façon temporaire, sauf s'ils sont suivis d'un astérisque (*), auquel cas la perte est permanente. La paralysie dure 2d6 minutes.

Effet secondaire : l'effet subi par la victime si elle rate le second jet de sauvegarde, qui intervient 1 minute après l'empoisonnement. La perte de connaissance dure 1d3 heures. Les points de caractéristique perdus le sont de façon temporaire, sauf s'ils sont suivis d'un astérisque (*), auquel cas la perte est permanente.

Prix : le prix d'une dose (une fiole). Il est impossible d'utiliser un poison en quantité inférieure à une dose. Acheter ou détenir du poison est interdit par la loi et, même dans les grandes villes, on ne peut obtenir de telles substances qu'auprès de spécialistes opérant en toute illégalité.

Toutes les attaques prenant la forme d'un rayon sont soumises au résultat d'une attaque de contact à distance, qu'il s'agisse des rayons projetés par les yeux des tyrannœils ou d'un sort tel que *rayon affaiblissant*. Chaque rayon s'accompagne d'une portée, qu'il ne peut en aucun cas dépasser. Le jet d'attaque ne subit jamais de malus de portée. Même si le rayon touche, la victime a généralement droit à un jet de sauvegarde (Vigueur ou Volonté). Ce n'est jamais un jet de Réflexes, mais si la Dextérité de la cible est suffisamment élevée, elle est sans doute difficile à toucher, même sur une attaque de contact.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS

La flèche se plante dans la poitrine du vampire, qui l'arrache dédaigneusement et part d'un grand rire alors que la blessure se referme devant les yeux des personnages. « C'est tout ce que vous savez faire ? » les nargue-t-il avec mépris.

Certaines créatures possèdent un pouvoir surnaturel leur permettant d'ignorer les coups ou grâce auquel les blessures infligées par la majorité des armes se referment instantanément.

- Le chiffre ou nombre apparaissant à gauche de la barre de fraction indique combien de points de dégâts la créature ignore à chaque attaque. Par exemple, si un monstre bénéficiant de 5 points de réduction des dégâts subit une attaque infligeant 8 points de dégâts, il ne perd que 3 points de vie (8 – 5).
- Le chiffre situé à droite de la barre de fraction indique le type d'arme ne tenant aucun compte de la réduction des dégâts. Par exemple, un loup-garou bénéficie de la réduction des dégâts suivante : 15/argent. Cela signifie que les 15 premiers points de dégâts infligés par une attaque ne lui font rien, sauf si le coup a été porté avec une arme en argent (auquel cas le loup-garou encaisse la totalité des dégâts). Si la barre de fraction est suivie d'un tiret (comme c'est le cas pour le barbare ; voir le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*), la réduction des dégâts s'applique contre toutes les attaques, sauf celles qui sont spécifiquement indiquées comme ne tenant pas compte de la réduction des dégâts adverse.
- Toute arme plus puissante que celle qui est indiquée après la barre de fraction affecte normalement la créature protégée, ce qui signifie par exemple que la réduction des dégâts du loup-garou ci-dessus ne fonctionnera pas contre une *épée +1*. Le degré de puissance des armes est indiqué par la Table 3–16.
- Quand la réduction des dégâts annule totalement les dégâts infligés par une attaque, les éventuels effets secondaires de l'attaque disparaissent également (poison, étourdissement si le coup a été porté par un moine, maladie, etc.). La réduction des dégâts est inefficace contre les attaques de contact, les dégâts de type énergie destructive accompagnant l'attaque principale (par exemple les dégâts causés par le feu à chaque coup porté par un élémentaire du Feu) ou l'absorption d'énergie. Elle reste également sans effet contre les poisons et maladies contractés par ingestion, inhalation ou contact. Si la créature bénéficiant de la réduction des dégâts est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de jet de Concentration si l'attaque ne lui inflige aucun dégât.
- Les attaques magiques ou de type énergie destructive (ce qui comprend le feu d'origine naturelle, par exemple) ne sont pas affectées par la réduction des dégâts.
- Les armes naturelles d'une créature sont considérées similaires à celles permettant d'ignorer la réduction des dégâts de la créature concernée. Le nombre de points de dégâts stoppés par le pouvoir n'entre pas en ligne de compte. Par exemple, un élémentaire de l'Air de taille G bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/+1. Chacun de ses coups inflige des dégâts normaux à un loup-garou, car on considère que l'arme naturelle de l'élémentaire est l'équivalent d'une arme +1. À noter que les sorts tels que *peau de pierre*, qui confèrent une réduction des dégâts temporaire, ne permettent pas de toucher les créatures bénéficiant de ce pouvoir.
- Parfois, la réduction des dégâts prend la forme d'une guérison instantanée. Une épée non magique peut entailler la chair d'un démon, mais la blessure se referme aussi vite qu'elle s'est formée. Le reste du temps, les armes ricochent contre l'épiderme trop rigide de la créature, comme c'est le cas pour les gargouilles et les golems de fer. Quoi qu'il en soit, les personnages devraient vite comprendre qu'il est temps de changer de tactique.

TABLE 3–16 : ARMES ET RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Degré de puissance	Type d'arme
1er	Bonus d'altération de +5
2e	Bonus d'altération de +4
3e	Bonus d'altération de +3
4e	Bonus d'altération de +2
5e	Bonus d'altération de +1
6e	Argent, mithral ou autre métal ou alliage spécial

REGARD

La méduse tourne la tête, croisant le regard de tous ses adversaires un à un. Lidda ferme les yeux, faisant confiance à son ouïe pour repérer la créature. Jozan détourne le regard mais observe la méduse du coin de l'œil pour savoir où lancer son sort de *lumière brûlante*. Faisant confiance à sa résistance naturelle, Tordek fixe le monstre droit dans les yeux et l'attaque en brandissant sa hache. La magie de la méduse tente de l'affecter, mais il est assez fort pour y résister. Par contre, Jozan croise accidentellement le regard de la créature et se transforme aussitôt en statue.

Le regard pétrifiant de la méduse est connu de tous, mais ce type d'attaque peut aussi charmer, maudire, ou même tuer la cible, en fonction du monstre qui l'utilise. Cette attaque est d'origine surnaturelle, sauf quand elle est la conséquence d'un sort tel que *mauvais œil*.

- Tout personnage se trouvant à portée d'une attaque de type regard doit effectuer un jet de sauvegarde chaque round, au début de son tour de jeu (le plus souvent, il s'agit d'un jet de Vigueur ou de Volonté).
- Il est possible de ne pas regarder la créature en face, et de se concentrer par exemple sur son corps ou son ombre (ou encore de suivre ses mouvements par le biais d'une surface réfléchissante). Dans ce cas, le personnage a, chaque round, 50 % de chances de ne pas avoir de jet de sauvegarde à jouer. En contrepartie, la créature est considérée comme étant camouflée à 50 % contre les attaques du PJ (lesquelles ont 20 % de chances de la rater).
- On peut se protéger totalement de ce type d'attaque en fermant les yeux ou en mettant un bandeau dessus, ou encore en tournant le dos à la créature. Dans ce cas, le personnage ne risque plus d'être affecté par le regard, mais la créature est considérée comme étant totalement camouflée contre ses attaques, de la même façon que si elle était invisible (le personnage a 50 % de chances de la rater et ne peut pas la localiser à l'œil nu).
- La créature peut choisir d'activer son regard, au prix d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle sélectionne une cible, et une seule, qui doit effectuer un jet de sauvegarde (à moins qu'elle ne se protège comme indiqué ci-dessus). À noter que, dans ce cas, la cible devra sans doute effectuer deux jets de sauvegarde au cours du même round : un au début de son tour de jeu, et une autre quand c'est au monstre de jouer.
- On peut fixer l'image de la créature (illusion, miroir, etc.) sans être affecté par son regard.
- Toutes les créatures possédant ce pouvoir sont immunisées contre leur propre regard.
- Dans le cas où la visibilité est si réduite qu'elle procure un certain camouflage (obscurité, brouillard, etc.), les personnages ont, chaque round, une chance égale au pourcentage de camouflage conféré de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde. Cette chance ne s'ajoute pas à celle qu'offre le fait de détourner les yeux ; les deux pourcentages sont joués séparément.
- Une créature invisible ne peut pas attaquer à l'aide de son regard.
- Les personnages voyant dans l'obscurité totale à l'aide de vision dans le noir sont affectés normalement par le regard des créatures qu'ils distinguent.
- Sauf indication contraire, une créature intelligente peut réprimer le pouvoir de son regard si elle le désire.

RÉGÉNÉRATION

Tordek a beau multiplier les coups, les blessures du troll ne cessent de se refermer, à tel point que Mialyë finit par départager les deux combattants à l'aide d'une *boule de feu*… en espérant que Tordek y résistera.

Les créatures dotées de ce pouvoir extraordinaire récupèrent rapidement les points de vie perdus, et même leurs membres tranchés.

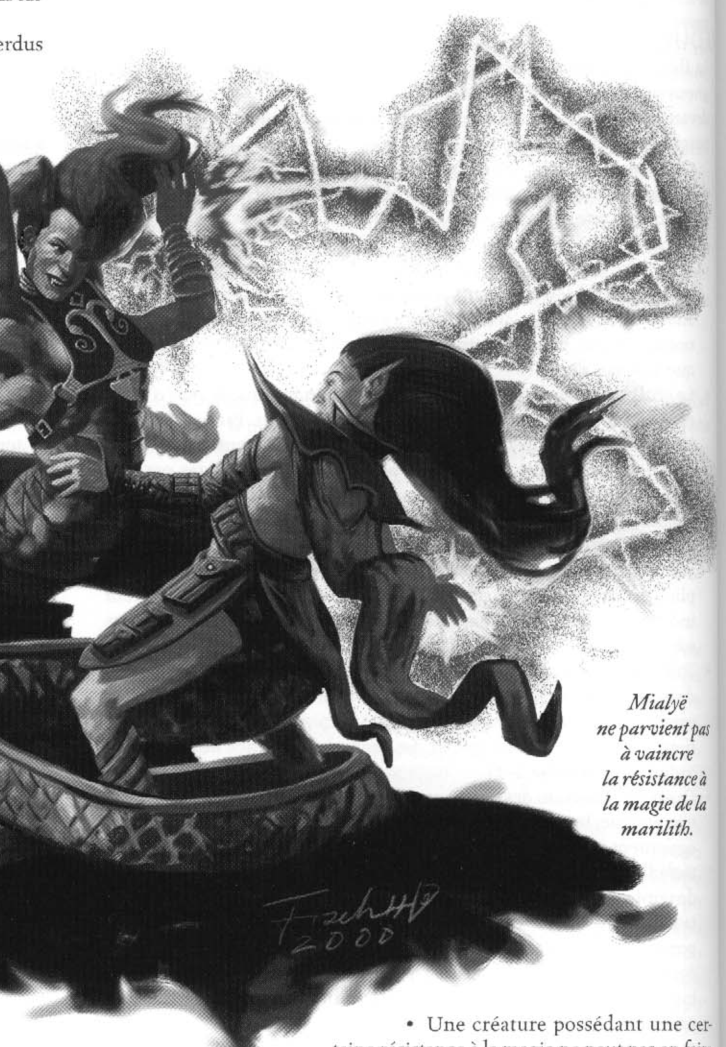
- Les dégâts infligés à la créature sont considérés comme des dégâts temporaires, que son organisme soigne à un rythme fixe (par exemple, 5 points par round pour un troll).
- Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts normaux à la créature, qui ne peut se régénérer dans ce cas de figure (pour plus de précisions, voir la description de chaque créature concernée dans le *Manuel des Monstres*).
- Les membres tranchés de la créature repoussent ou se ressoudent si elle peut les accoler au niveau de la plaie. Ils pourrissent s'ils ne sont pas rattachés au corps.
- La régénération ne permet pas de récupérer les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.
- Les attaques n'infligeant aucun dégât (par exemple, la désintégration et la plupart des poisons) ne sont pas affectées par la régénération.
- Une attaque causant une mort immédiate (coup de grâce, dégâts excessifs, attaque mortelle d'un assassin, etc.) ne menace la créature que si elle est portée à l'aide d'une arme lui infligeant des dégâts normaux.

RÉSISTANCE À LA MAGIE (RM)

La *boule de feu* lancée par Mialyë explose autour de l'ogre mage, qui ne cherche pas à éviter la déflagration. Quand les flammes se dissipent, la magicienne constate que son sort est resté sans effet.

La résistance à la magie (ou RM) est un pouvoir extraordinaire permettant de ne pas être affecté par la magie (certains sorts confèrent temporairement une résistance à la magie plus ou moins élevée).

- Pour affecter une créature bénéficiant de résistance à la magie, il faut égaler ou dépasser sa valeur de RM à l'aide d'un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts). La résistance à la magie est en quelque sorte une CA contre les attaques magiques. Si le lanceur de sorts n'obtient pas le total nécessaire, son sort reste sans effet. Une créature n'a pas besoin d'être consciente du danger pour que sa résistance à la magie fasse effet.
- La résistance à la magie ne fonctionne que contre les sorts et les pouvoirs magiques, pas contre les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels (ni contre le bonus d'altération des armes magiques). Par exemple, le pouvoir de *terreur* d'un *sceptre des seigneurs de la guerre* est soumis à la résistance à la magie de la cible, car il s'agit d'un effet apparenté à un sort. À l'inverse, la résistance à la magie ne protège pas contre les bonus que le sceptre confère au combat (comme par exemple quand on le transforme en *masse d'armes* +2). De la même manière, certains pouvoirs de créatures sont soumis à la résistance à la magie, d'autres non. Par exemple, la RM protège contre les sorts d'un androsphinx, mais pas contre son rugissement (lequel est un pouvoir surnaturel). Elle est également utile contre les sorts qu'un prêtre peut jeter, mais pas contre l'usage qu'il est capable de faire de l'énergie positive ou négative. À noter que certains sorts ne sont pas soumis à la résistance à la magie, comme indiqué dans Quand s'applique la résistance à la magie ? (voir plus loin).
- Une créature peut volontairement réduire ou réprimer sa résistance à la magie (action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité). Dans ce cas, la RM conserve la valeur décidée jusqu'au prochain tour de jeu de la créature. Dès le round suivant, elle revient à sa valeur d'origine, sauf si la créature décide de la conserver diminuée (nouvelle action simple n'exposant pas à une attaque d'opportunité).
- La résistance à la magie n'interfère jamais avec les sorts, pouvoirs ou objets magiques de la créature.



Mialyë ne parvient pas à vaincre la résistance à la magie de la marilith.

- Une créature possédant une certaine résistance à la magie ne peut pas en faire bénéficier d'autres individus en les touchant ou en se tenant à côté d'eux. Les créatures et objets magiques capables d'un tel transfert de résistance à la magie se comptent sur les doigts de la main.
- Différentes sources de résistance à la magie ne se cumulent pas. Elles coexistent, avec pour conséquence que seule la plus puissante est prise en compte. Si un prêtre portant une *cotte de mailles* +1 qui lui procure une résistance à la magie de 15 lance *aura divine*, qui confère une RM de 25 contre les sorts mauvais et ceux qui sont jetés par les créatures maléfiques, le personnage bénéficie de deux valeurs de résistance à la magie distinctes : 25 contre les sorts mentionnés ci-dessus, et 15 contre tous les autres sorts et pouvoirs magiques.

Quand s'applique la résistance à la magie ?

Tous les sorts détaillés dans le *Manuel des Joueurs* indiquent si la résistance à la magie fonctionne contre eux. En règle générale, le facteur déterminant est l'effet du sort :

- *Sort à cibles.* La résistance à la magie ne s'applique que si le sort prend directement la créature pour cible. Certains sorts peuvent être dirigés

contre plusieurs cibles (comme par exemple *projectile magique* à partir du niveau 3). Dans ce cas, la RM n'affecte que la partie du sort prenant la créature pour cible, pas le reste. Si plusieurs créatures bénéficiant de résistance à la magie sont prises pour cibles par un tel sort, on joue la RM de chacune séparément.

- *Sort de zone.* La résistance à la magie s'applique si la créature se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Elle protège normalement la créature, sans affecter le sort.
- *Sort à effet.* La plupart des sorts de ce type créent ou font apparaître quelque chose. Ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie. Par exemple, *convocation de monstres I* fait apparaître une ou plusieurs entités pouvant attaquer normalement une créature bénéficiant de résistance à la magie. Il arrive parfois que la résistance à la magie s'applique si le sort affecte plus ou moins directement la créature concernée (comme c'est le cas pour *toile d'araignée*).

La résistance à la magie peut également protéger contre un sort qui a déjà été jeté. Dans ce cas, on effectue le jet de RM quand la créature protégée est affectée par le sort. Par exemple, si un ogre mage s'approche à moins de 3 mètres d'un *mur de feu*, le personnage qui a fait apparaître l'obstacle doit réussir un jet de niveau de lanceur de sorts contre la RM du monstre (18). S'il le rate, l'ogre mage n'est pas affecté par la proximité des flammes.

N'effectuez qu'un jet de niveau de lanceur de sorts par sort ou pouvoir pour une seule et même créature. Si le premier est réussi, la créature est affectée par le sort tant que celui-ci persiste. S'il est raté, le monstre continue de résister au sort par la suite. Par exemple, une succube tente de traverser une *barrière de lames* créée par Jozan. Si le jet de niveau de lanceur de sorts de ce dernier est supérieur ou égal à la résistance à la magie de la démone, cette dernière est tailladée par les lames. Si elle réessaye par la suite de franchir l'obstacle, elle est automatiquement affectée, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un second jet de dé. Si une créature est affectée par un sort alors qu'elle avait volontairement réduit sa résistance à la magie, elle dispose d'une seconde chance lorsque sa RM remonte à sa valeur normale.

La résistance à la magie ne fonctionne que si l'énergie créée ou libérée par le sort s'attaque directement au corps ou à l'esprit de la cible. Si elle affecte autre chose (le sol, l'air ambiant, la luminosité, etc.), on n'effectue pas de jet de dé, même si la créature est indirectement affectée. Certaines créatures peuvent être blessées ou handicapées par un sort qui ne les prend pas directement pour cibles. Par exemple, *lumière du jour* nuit aux drows, qui sont très sensibles à la lumière. Mais comme ce sort est le plus souvent lancé sur une zone et non sur une ou plusieurs créatures, les elfes noirs affectés ne peuvent pas compter sur leur résistance à la magie pour les protéger. Dans ce cas de figure, la résistance à la magie ne fonctionnerait que si le lanceur de sorts jetait *lumière du jour* sur un objet tenu ou porté par un des drows.

La résistance à la magie ne s'applique pas si le sort a pour fonction d'abuser la créature ou de révéler quelque chose à son sujet (comme c'est par exemple le cas pour les sorts *image imparfaite* ou *détection de pensées*).

L'énergie magique doit continuer de fonctionner pour que la résistance à la magie entre en jeu. Les sorts ayant une durée instantanée, mais des effets qui se prolongent dans le temps, ne sont pas soumis à la résistance à la magie, sauf si la créature protégée est exposée au sort au moment où celui-ci est lancé. Par exemple, la RM ne permet pas de dissiper un *mur de pierre* qui a déjà été jeté.

En cas de doute, basez-vous sur l'école du sort :

Abjuration. Pour que la résistance à la magie fasse effet, la cible doit être transformée, retenue ou blessée de quelque façon que ce soit. Elle n'intervient pas contre les sorts modifiant les perceptions du sujet, comme *antidétection*. Les abjurations qui bloquent ou annulent les attaques ne sont pas soumises à la résistance à la magie, car elles affectent l'individu protégé, et non les créatures qui l'attaquent.

Divination. Ces sorts n'affectent jamais les créatures directement. Ils ne sont donc pas soumis à la résistance à la magie, même si ce qu'ils révèlent peut parfois avoir des conséquences néfastes.

Enchantement. Comme les enchantements affectent l'esprit des créatures qu'ils prennent pour cibles, ils sont généralement soumis à la résistance à la magie.

Évocation. Si un sort d'évocation inflige des dégâts à la créature, il a un effet direct, auquel cas la résistance à la magie fonctionne. S'il endommage quelque chose d'autre, la RM ne fonctionne pas. Par exemple, le sort *éclair* est soumis à la résistance à la magie s'il est lancé directement sur une créature bénéficiant de ce pouvoir (à noter que, même si la créature est protégée contre l'attaque, le sort n'est pas dissipé pour autant). Par contre, si le même *éclair* prend pour cible le plafond, la RM de la créature ne la protège pas, et ce même si cette dernière se fait ensevelir sous les gravats causés par le sort.

Illusion. Les illusions ne sont presque jamais soumises à la résistance à la magie, exception faite de celles qui attaquent directement l'esprit de la cible, comme *assassin imaginaire* et *magie des ombres*.

Invocation. En règle générale, la résistance à la magie n'est d'aucune aide contre les invocations, sauf si elles génèrent de l'énergie sous une forme ou une autre (comme c'est le cas pour *flèche acide de Melf* ou *mot de pouvoir étourdissant*). Les sorts qui appellent des créatures ou produisent des effets se comportant comme des créatures ne sont pas soumis à la résistance à la magie.

Nécromancie. La plupart des sorts de nécromancie affectent directement l'énergie vitale de la cible et sont donc soumis à la résistance à la magie. Les sorts inhabituels tels que *main spectrale* constituent l'exception à la règle, car ils n'affectent personne directement.

Transmutation. Les sorts de ce type sont soumis à la résistance à la magie s'ils ont pour fonction de transformer une créature, mais pas s'ils affectent l'environnement (par exemple, la RM ne protège pas contre *transmutation de la pierre en boue* ou *enchevêtrement*, qui affectent respectivement la roche et la végétation). Certains rendent un objet plus dangereux (par exemple *pierre magique*), mais ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie car ils affectent les objets, et non une créature (même si celle-ci est par la suite prise pour cible par les objets enchantés). Dans le cas de *pierre magique*, la résistance à la magie ne fonctionne que si la créature tient les pierres en main au moment où le sort est jeté.

Succès de la résistance à la magie

La résistance à la magie empêche sorts et pouvoirs magiques d'affecter la créature protégée ou de lui nuire, mais elle ne permet jamais de dissiper ou de faire disparaître un effet magique affectant une autre créature. Elle peut empêcher un sort de dissiper un autre sort protégeant la créature.

Si le sort a été lancé au préalable et continue de faire effet, un jet de niveau de lanceur de sorts raté indique que la créature n'est pas affectée. Le sort continue toutefois de faire effet jusqu'à la fin de la durée indiquée (et d'affecter les autres créatures, si elles ne sont pas protégées par leur résistance à la magie).

RÉSISTANCE AU RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Jozan brandit son symbole sacré et ordonne au vampire de disparaître, mais le mort-vivant se fend d'un sourire narquois et continue d'avancer.

Grâce à leur force de volonté ou à l'énergie maléfique qui les anime, certaines créatures (principalement des morts-vivants) sont moins affectées par les prêtres et les paladins cherchant à les repousser ou à les intimider (voir Prêtres et morts-vivants, page 139 du *Manuel des Joueurs*).

Ce pouvoir est de nature extraordinaire.

- Chaque fois que quelqu'un tente de repousser, d'intimider, de détruire ou de contrôler la créature (mais aussi d'augmenter son moral), ajoutez le chiffre indiqué à son nombre de dés de vie. Par exemple, une ombre a 3 DV et une résistance de +2 au renvoi des morts-vivants. Si un prêtre (ou un paladin) cherche à la repousser (ou à l'intimider, etc.), on la considère comme un monstre à 5 DV, même si elle continue d'avoir 3 DV pour tout le reste.

RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES

La *boule de feu* de Mialyë brûle légèrement le jann, mais le sort a surtout pour effet de mettre le génie en colère.

Une créature résistant à un type d'énergie destructive bénéficie d'une importante protection (mais pas d'une immunité totale) contre la source de dégâts correspondante. Ce pouvoir est généralement de nature extraordinaire.

- Le pouvoir est défini par le type d'énergie destructive contre lequel il protège, ainsi que par le nombre de points de dégâts qu'il annule par round. Par exemple, un jann bénéficie de résistance au feu (30), ce qui

signifie que, chaque round, il ne tient aucun compte des 30 premiers points de dégâts infligés par les attaques à base de feu (magique ou non).

- La créature continue d'effectuer ses jets de sauvegarde normalement. Par exemple, le jann joue toujours un jet de Réflexes contre une *boule de feu* infligeant 5d6 points de dégâts, même si le sort ne peut rien lui faire. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, le nombre de points de dégâts encaissés est déduit du total auquel la créature a droit à chaque round (dans ce cas, 30).
- La résistance se calcule de round en round, en commençant au début du tour de jeu de la créature. Le total se remet à 0 dès que c'est à la créature de jouer lors du round suivant.
- Si la créature est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de jet de Concentration si l'attaque est totalement stoppée par sa résistance.
- Ce pouvoir n'est pas cumulable avec la protection que peut conférer un sort tel qu'*endurance aux énergies destructives*.



Un flagelleur mental dans la lumière.

SOUFFLE

Le dragon rouge ouvre la gueule et une monstrueuse langue de feu en jaillit. Les aventuriers tentent de se mettre à couvert derrière les murs et les tables, tandis que ceux qui ne le peuvent pas plongent au sol et se protègent la tête de leurs bras.

Le souffle enflammé de certains dragons est l'exemple type, mais ce pouvoir peut également prendre la forme d'un nuage de gaz toxique, d'un éclair ou d'un jet d'acide. La créature crache la matière ou l'énergie (plutôt que de la faire apparaître par magie). La plupart des créatures possédant ce pouvoir sont limitées à un certain nombre d'utilisations quotidiennes ou doivent attendre que leurs réserves se reconstituent entre deux utilisations. En règle générale, elles sont assez intelligentes pour conserver leur souffle en cas de besoin urgent.

- Utiliser une attaque de type souffle prend généralement une action simple.
- Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, le souffle emplissant automatiquement la zone définie. Par exemple, un dragon noir de taille M crache un trait d'acide faisant 20 mètres de long sur 1,50 mètre de diamètre.
- Tout personnage pris dans la zone d'effet doit réussir le jet de sauvegarde correspondant sous peine de subir le plein effet du souffle. Dans la plupart des cas, un jet de sauvegarde réussi est synonyme de dégâts réduits de moitié (ou autre effet réduit).
- Sauf cas particulier, les souffles sont des pouvoirs surnaturels (par exemple, une *potion de souffle enflammé* est d'origine magique et un jet de salive non magique est un pouvoir extraordinaire).
- Toute créature est immunisée contre son propre souffle.
- Il n'est pas nécessaire de respirer pour pouvoir utiliser un souffle, et certaines créatures qui ne respirent pas disposent de ce pouvoir.

TERREUR

Un dragon vert jeune adulte charge les aventuriers. Tordek en éprouve une légère crainte, qu'il chasse en serrant les dents. Pour sa part, Lidda est davantage affectée. Malgré sa détermination, la peur amoindrit ses facultés. Enfin, le suivant qui a rejoint les compagnons depuis peu lâche son arme et s'enfuit en hurlant, terrorisé.

Sorts, objets magiques et monstres peuvent inspirer une terreur plus ou moins grande aux personnages. Dans la plupart des cas, les cibles ont droit à un jet de Volonté. Si elles le ratent, elles sont secouées, effrayées ou paniquées, selon l'adversaire ou la source qu'elles ont en face d'elles.

Secoué. Le personnage subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique, ainsi qu'à toute action dont le résultat est déterminé par le jet de 1d20 (renvoi des morts-vivants, etc.).

Effrayé. Un personnage effrayé est secoué et s'enfuit aussi rapidement que possible. Il est toutefois capable de choisir sa direction de fuite et peut recommencer à agir comme il le souhaite dès qu'il ne voit plus (ou n'entend plus) ce qui l'a effrayé. Néanmoins, tant que l'effet persiste, il se remet à fuir s'il doit de nouveau affronter ce qui l'a terrifié la première fois. Si toute fuite lui est interdite, il peut se battre, mais il reste secoué.

Paniqué. Un personnage paniqué est secoué et s'enfuit le plus vite possible, en ayant 50 % de chances de lâcher ce qu'il a en main. Il cherche juste à s'éloigner de ce qui le terrifie, sans réfléchir où il va, mais en fuyant toute autre source de danger potentielle. Si on l'empêche de s'échapper, il se recroqueville sur lui-même plutôt que de combattre.

Intensification de la terreur. Les effets de type terreur sont cumulables : un personnage déjà secoué qui est secoué une seconde fois devient effrayé, tandis qu'un PJ secoué qui se retrouve effrayé par un second effet cède directement à la panique. De la même manière, un individu effrayé obtenant un résultat secoué ou effrayé devient paniqué.

VISION AVEUGLE

Le dragon noir adolescent fait apparaître une zone de ténèbres autour des aventuriers et se pose au milieu d'eux. Alors que les personnages essayent de se repérer dans l'obscurité, le dragon les touche sans coup férir, en s'appuyant sur des sens autres que la vue.

Certaines créatures ont le pouvoir (d'origine extraordinaire) d'utiliser un sens autre que la vue (ou plusieurs autres sens) de manière à pouvoir agir normalement même quand elles n'y voient pas. Les sens pouvant entrer en jeu sont variés : perception des vibrations, odorat exceptionnellement développé, ouïe hors du commun ou sonar. Grâce à ce pouvoir, la créature n'est pas affectée par l'invisibilité de ses adversaires ni par l'obscurité, même d'origine magique (mais elle reste incapable de discerner les entités éthérées). La vision aveugle porte à une distance précisée dans la description de la créature.

- La vision aveugle ne permet pas de distinguer les contrastes ou les couleurs, ni de lire.
- Contrairement à la vision dans le noir, elle ne rend pas vulnérable aux attaques de type regard.
- Les attaques aveuglantes n'affectent pas une créature bénéficiant de vision aveugle.
- Par contre, les attaques assourdissantes « aveuglent » la créature si celle-ci se repère grâce aux ondes sonores (comme le sonar des chauves-souris).
- La vision aveugle fonctionne sous l'eau, mais pas dans le vide.

VISION DANS LE NOIR

Tordek inspecte une caverne non éclairée. La scène qu'il a sous les yeux se décline en différentes nuances de noir et de blanc, se fondant dans un gris indistinct à une vingtaine de mètres de distance.

La vision dans le noir est un pouvoir extraordinaire permettant de voir en l'absence de source de lumière. La portée est précisée dans la description de chaque créature.

- La vision dans le noir permet seulement de voir en noir et blanc.
- Elle ne permet pas de distinguer ce que l'on ne verrait pas sous un éclairage normal : les objets invisibles le restent et les illusions ne disparaissent pas. Elle rend vulnérable aux attaques de type regard.
- La présence de lumière ne gêne pas la vision dans le noir. Si un personnage doté d'une vision dans le noir portant à 20 mètres se tient dans une zone de lumière éclairant à 10 mètres à la ronde, il y voit normalement jusqu'en limite de la zone éclairée, puis sa vision dans le noir prend le relais jusqu'à 20 mètres de distance.

Le même, vu à l'aide de vision dans le noir.

VISION NOCTURNE

Lidda entend quelque chose marcher entre les arbres, mais la lumière du feu de camp ne porte pas assez loin pour qu'elle puisse distinguer de quoi il s'agit. Elle attire l'attention de Mialyë et indique d'où vient le bruit. L'elfe plisse les paupières et chuchote : « Des bêtes éclipsantes. »

Les personnages dotés de vision nocturne ont une rétine tellement sensible qu'ils voient deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage. Si un groupe d'aventuriers s'engage dans un tunnel obscur en s'éclairant d'une torche dont la lumière porte à 6 mètres, les elfes du groupe y voient jusqu'à 12 mètres de distance. La vision nocturne est en couleur. Un lanceur de sorts peut s'en servir pour lire un parchemin, du moment qu'il bénéficie de la plus infime source de lumière (une petite flamme de bougie, par exemple).

En extérieur, les personnages dotés de vision nocturne voient aussi bien à la clarté de la lune qu'en plein jour.



LISTE DES ÉTATS PRÉJUDICIABLES

Les pages suivantes décrivent les situations qui handicapent les personnages en les affaiblissant, en les ralentissant, voire en provoquant leur mort. Si certains effets ne peuvent se combiner, appliquez seulement le plus défavorable des deux. Par exemple, un individu hébété et en proie à la confusion se retrouve incapable d'agir (car l'hébétement est plus grave que la confusion). Il peut être pris du désir d'attaquer la créature la plus proche de lui (effet de la confusion), mais il en est incapable, étant hébété. Quelques états spécifiques ayant une importance sur le combat sont également décrits, même s'ils n'ont rien de défavorable (c'est le cas d'invisible et intangible).

Agrippé. En train de lutter avec un ou plusieurs adversaires. Un personnage agrippé ne peut pas se déplacer, lancer des sorts, utiliser une arme de jet ou à projectiles, ni faire quoi que ce soit de plus complexe que porter une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme légère, ou encore essayer de se dégager. Dans le même temps, il ne contrôle plus aucune zone et il perd son bonus de Dextérité contre les adversaires autres que ceux avec lesquels il est en train de lutter.

À terre. Le personnage se trouve au sol, soit parce qu'il est tombé, soit parce qu'il a décidé de s'allonger. Il subit un malus de –4 s'il tente d'utiliser une arme de corps à corps, et l'arbalète est la seule arme à distance dont il puisse se servir (il le fait sans malus). Ses adversaires bénéficient d'un bonus de +4 contre lui s'ils l'attaquent au corps à corps, mais subissent un malus de –4 à distance. Il faut dépenser une action de mouvement pour se relever.

Aveugle/aveuglé. Le personnage ne voit plus rien, et tous ses adversaires sont donc considérés comme totalement camouflés par rapport à lui : il a 50 % de chances de rater, perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ses ennemis bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre lui (comme s'ils étaient tous invisibles). La vitesse de déplacement de l'aventurier est réduite de moitié et il subit un malus de –4 à la plupart de ses jets de compétences basées sur la Force ou la Dextérité. Il ne peut pas effectuer le moindre jet de Détection, ni se livrer à une activité nécessitant d'y voir (lire, par exemple). S'il reste aveugle suffisamment longtemps, il peut, au gré du MD, arriver à s'y habituer plus ou moins. Un personnage aveuglé ne perd la vue que pour un temps limité ; s'il est aveugle, sa cécité est permanente.

Caractéristique diminuée. Le personnage a perdu 1 ou plusieurs points dans une caractéristique, et ce de façon permanente. Il ne peut les récupérer que par magie. S'il se retrouve à 0 en Force, il tombe au sol, incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience (voir Affaiblissement de caractéristique, page 72).

Caractéristique temporairement affaiblie. Le personnage a perdu 1 ou plusieurs points dans une caractéristique, mais seulement de façon temporaire. Il les récupère au rythme de 1 par jour. Ce handicap est différent de la réduction de la valeur effective de caractéristique, laquelle disparaît dès que l'effet (fatigue, enchevêtrement, etc.) qui l'a provoquée en fait autant. Un personnage se retrouvant à 0 en Force tombe au sol et est incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience (voir Affaiblissement de caractéristique, page 72).

Chancelant. Se dit d'un personnage ayant encaissé autant de points de dégâts temporaires qu'il a de points de vie. Il est tellement affaibli qu'il ne peut accomplir qu'une action partielle alors qu'il aurait normalement droit à une action simple.

Ébloui. Le personnage est incapable de voir clairement suite à une trop vive stimulation de la rétine. Il subit un malus de –1 au jet d'attaque jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Effrayé. Un personnage effrayé fuit aussi vite que possible. Si toute voie de repli lui est coupée, il peut combattre, mais en subissant les mêmes malus de moral que s'il était secoué (voir plus loin). Il peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour s'enfuir, et le fait immanquablement si aucune autre solution ne lui est offerte.

Cet état est semblable au fait d'être secoué, sauf que le personnage fait tout pour s'enfuir. Paniqué est un état de terreur plus extrême encore.

Emporté par le vent. Selon leur taille, les créatures peuvent être emportées par un vent plus ou moins violent (voir la Table 3–17 : effets du vent). Les créatures emportées alors qu'elles se trouvaient au sol sont

renversées et charriées par le vent sur une distance égale à 1d4 x 3 mètres, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts temporaires par tranche de 3 mètres. Les créatures en vol sont repoussées sur une distance de 2d6 x 3 mètres et les violentes bourrasques leur infligent 2d6 points de dégâts temporaires.

En proie à la confusion. Les actions d'un personnage en proie à la confusion sont déterminées par 1d10, jeté à chaque round : 1 : le PJ s'éloigne sans but (à moins qu'on ne l'en empêche) pendant 1 minute (dans ce cas, ne rejouez pas le dé avant la fin de la durée indiquée) ; 2–6 : il ne fait rien pendant 1 round ; 7–9 : il attaque la plus proche créature pendant 1 round ; 10 : il agit normalement pendant 1 round. Si le personnage est attaqué, il riposte automatiquement en frappant son agresseur à son prochain tour de jeu.

Enchevêtré. Un personnage enchevêtré subit un malus de –2 au jet d'attaque et sa Dextérité effective diminue de 4 points. Si ce qui l'entrave est fixé à un objet immobile, il est incapable de se déplacer. Dans le cas contraire, il peut le faire à demi-vitesse, mais est incapable de courir ou de charger. S'il tente de lancer un sort, il le perd à moins de réussir un jet de Concentration (généralement DD 15).

Épuisé. Le personnage voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et sa Force et sa Dextérité effectives diminuées de 6 points chacune. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant. Un personnage épuisé redevient fatigué au bout d'une heure de repos total.

État stationnaire (ou stable). Se dit d'un personnage qui était mourant mais qui a cessé de perdre des points de vie (et dont le total de pv est toujours négatif). Le PJ n'est plus mourant mais reste inconscient. Si son état s'est stabilisé grâce à une assistance extérieure (par exemple, grâce à un sort curatif ou à la compétence Premiers secours), il ne perd plus de points de vie. Chaque heure qui passe, il a 10% de chances de reprendre ses esprits et de ne plus être que hors de combat (même si son total de points de vie reste négatif).

Si l'état du personnage s'est stabilisé sans aide extérieure, il risque de recommencer à perdre des points de vie. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance et de ne plus être que hors de combat. Dans le cas contraire, il perd 1 pv.

Étourdi. Le personnage ne peut pas agir et perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant). Dans le même temps, il lâche ce qu'il avait en main et ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre lui.

Fatigué. Un personnage fatigué est incapable de courir et de charger, tandis que sa Force et sa Dextérité effectives sont réduites de 2 points chacune. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant. La fatigue disparaît au bout de 8 heures de repos total.

Hébété. Le personnage est incapable d'agir mais se défend normalement. Généralement, cet état ne dure pas plus de 1 round.

Hors de combat. Un personnage tombant à 0 point de vie est mis hors de combat, tout comme un autre dont le total de points de vie est passé en négatif, mais dont l'état s'est stabilisé puis amélioré. Il est conscient et capable d'agir, mais atrocement blessé. Il ne peut accomplir qu'une action partielle par round. S'il exécute une action fatigante, il perd 1 point de vie dès qu'il l'a menée à bien. On appelle action fatigante le fait de courir, d'asséner un coup, de lancer un sort, bref tout ce qui requiert une dépense d'énergie ou une intense concentration. À moins que l'action n'ait permis au personnage de récupérer des points de vie, il est désormais mourant.

Un personnage hors de combat dont le total de points de vie est négatif récupère des pv normalement si quelqu'un s'occupe de lui. S'il est seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des points de vie normalement (en commençant par le jour où le jet de pourcentage est réussi). Dans le cas contraire, il perd 1 pv. Dès qu'il commence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Immobilisé (en situation de lutte). Le personnage est maintenu par l'adversaire avec lequel il lutte (à noter qu'il n'est pas sans défense).

Immobilisé (par un sort). Le personnage n'a pas su résister à un enchantement qui l'empêche de bouger. Il est quasiment sans défense et ne peut accomplir aucune action physique (mais il continue de respirer et peut agir à l'aide d'actions purement mentales).

Incapable d'agir. Un personnage incapable d'agir est considéré sans défense.

Inconscient. Sans connaissance et sans défense. Un personnage sombre dans l'inconscience quand son total de points de vie tombe entre –1 et –9, mais aussi quand il encaisse plus de points de dégâts temporaires qu'il ne lui reste de points de vie.

Intangible (ou désincarné). Dénué de corps physique. Les créatures intangibles sont immunisées contre les attaques non magiques. Elles ne peuvent être touchées que par les autres créatures désincarnées, les armes au moins +1, les sorts et les effets magiques ou surnaturels (voir Intangibilité, page 74).

Invisible. Indétectable à l'œil nu. Les créatures invisibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque et leur cible perd son bonus de Dextérité à la CA (voir Invisibilité, page 75).

Mort. L'âme du personnage quitte son corps définitivement, à moins qu'on ne le ranime à l'aide d'un sort tel que *rappel à la vie* ou *résurrection*. Un corps sans vie se décompose normalement, mais le sort qui le ramène à la vie lui rend sa pleine santé ou l'état dans lequel il se trouvait au moment de la mort (selon le sort utilisé). Quel que soit le sort qui le ramène d'entre les morts, le personnage n'a pas à craindre la rigidité cadavérique, la décomposition et autres effets secondaires déplaisants de la mort. Un personnage défunt ne regagne pas de points de vie.

Mourant. On dit qu'un personnage est mourant quand son total de points de vie est négatif. À la fin de chaque round (en commençant par celui où il est tombé en dessous de 0 pv), il a 10% de chances de voir son état devenir stationnaire. Dans le cas contraire, il perd 1 point de vie.

Nauséeux. Souffrant de violents maux d'estomac. Un personnage se trouvant dans cet état est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux qu'il a jetés précédemment, bref de faire quoi que ce soit requérant un minimum de concentration. Ses possibilités d'action sont limitées à une action de déplacement (ou de mouvement) par round.

Normal. Le personnage est en parfaite santé (même s'il a éventuellement perdu une partie de ses points de vie). Il agit normalement.

Paniqué. Un personnage paniqué subit les mêmes malus de moral que s'il était secoué (voir plus loin). Il s'enfuit au hasard (sans s'approcher des autres sources de danger potentielles) et a 50% de chances de lâcher ce qu'il tient en main. S'il se retrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même plutôt que de se défendre. Il peut se servir de ses pouvoirs ou de ses sorts pour s'enfuir (par exemple, le fait d'avoir cédé à la panique n'empêche pas un magicien de se téléporter).

Un individu paniqué est dans un état de terreur plus intense que s'il était secoué ou effrayé.

Paralysé. Un personnage paralysé est immobile, incapable de bouger ou d'agir physiquement. Ses valeurs effectives de Force et de Dextérité tombent à 0, et il ne peut plus accomplir que des actions mentales.

Pétrifié. Un personnage pétrifié reste en vie tant que la majorité de son corps demeure intacte. Il ne peut ni bouger ni accomplir la moindre action, physique ou mentale. Sa Force et sa Dextérité effectives tombent à 0. Tous ses sens ayant cessé de fonctionner, il n'a aucune conscience de ce qui se passe autour de lui. Si la statue qu'il constitue n'est que fissurée ou si les morceaux cassés sont accolés à leur place quand on le retransforme en être de chair, son corps se reconstitue sans qu'il en souffre. Par contre, si la statue a été sévèrement endommagée (bras cassé et réduit en poussière ou oublié par terre, etc.), le personnage montre les mêmes blessures quand on le ramène dans le monde des vivants.

Pris au dépourvu. Tout personnage n'ayant pas encore agi au cours d'un combat est automatiquement pris au dépourvu. Il perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant).

Recroquevillé sur soi-même. Le personnage éprouve une telle terreur qu'il est incapable de faire quoi que ce soit et qu'il perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant). Ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre lui.

Renversé. Selon leur taille, les créatures peuvent être renversées par un vent plus ou moins violent (voir la Table 3–17 : effets du vent). Si elles avançaient sur la terre ferme, elles se retrouvent par terre. Si elles évoluaient dans les airs, elles sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Renvoyé (ou repoussé). Affecté par une action de renvoi des morts-vivants. Les morts-vivants repoussés s'enfuient aussi vite que possible, pendant 10 rounds (1 minute). S'ils sont acculés, ils se recroquevillent sur eux-mêmes.

Sans défense. Un personnage ligoté, immobilisé par un sort, endormi ou paralysé est sans défense. Ses adversaires peuvent l'attaquer avec davantage d'efficacité, voire tenter de le tuer d'un seul coup (que l'on appelle coup de grâce).

Toute attaque de corps à corps portée contre le personnage s'effectue à +4 au jet (ce qui revient à attaquer un adversaire à terre). Les attaques à distance ne bénéficient d'aucun bonus. Le bonus de Dextérité d'un individu sans défense n'entre pas en compte dans le calcul de sa CA. En fait, on considère même qu'il a une Dextérité effective de 0, soit un malus de –5 à la CA. Un roublard peut tenter une attaque sournoise contre lui.

Au prix d'une action complexe (n'autorisant pas d'autre déplacement qu'un pas de placement), un ennemi peut tenter d'achever le personnage à l'aide d'une arme de corps à corps. On peut également porter un coup de grâce avec un arc ou une arbalète, à condition de se trouver à moins de 1,50 mètre de l'individu sans défense (c'est-à-dire d'occuper une position adjacente). L'agresseur touche automatiquement et l'attaque est comptée comme un coup critique. Même si la cible survit, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + nombre de points de dégâts infligés) sous peine de succomber au choc.

Un roublard ajoute ses dégâts d'attaque sournoise quand il tente de délivrer un coup de grâce.

Tenter d'achever un adversaire sans défense demande une telle concentration que cela expose aux attaques d'opportunité de la part des autres ennemis à portée.

Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les tentatives de coup de grâce.

Secoué. Le personnage subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique, ainsi qu'à toute action dont le résultat est déterminé par le jet de 1d20 (renvoi des morts-vivants, etc.).

Être secoué constitue un état de terreur moins avancé qu'être effrayé ou paniqué.

Stoppé. Empêché d'avancer par une force contraire, exercée par le vent, par exemple. Si la créature avançait sur la terre ferme, elle s'arrête, tout simplement. Si elle évoluait dans les airs, elle est repoussée sur une distance spécifiée dans la description de l'effet.

Sourd/assourdi. Le personnage n'entend rien, ce qui se traduit par un malus de –4 à l'initiative et 20 % de chances de rater toute incantation à composante verbale. Il ne joue jamais de jet de Perception auditive. S'il reste sourd suffisamment longtemps, il peut, au gré du MD, arriver à s'y habituer plus ou moins. Un personnage assourdi ne perd l'audition que pour un temps limité ; s'il est sourd, sa surdité est permanente.

Vidé de son énergie. Le personnage a contracté un ou plusieurs niveaux négatifs. S'il a au moins autant de niveaux négatifs que de niveaux normaux, il meurt instantanément. Chaque niveau négatif lui inflige les malus suivants : malus d'aptitude de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique, ainsi qu'au niveau effectif (pour ce qui est de déterminer la puissance, la durée et le DD des sorts, entre autres). De plus, s'il s'agit d'un lanceur de sorts, il perd un sort de son plus haut niveau (ou la possibilité d'en apprendre un). Les niveaux négatifs s'additionnent.

L'ENVIRONNEMENT

Si l'on traverse un désert, on s'expose aux insolations et à la déshydratation, tandis que s'enfoncer dans les profondeurs marines, par exemple, augmente les risques de noyade et présente un autre péril extrêmement redoutable, la décompression. Les aventuriers passent le plus clair de leur temps dans des lieux inhospitaliers et dangereux. Si leurs adversaires ne les tuent pas, l'environnement, lui, pourrait bien le faire. Les pages suivantes détaillent les risques naturels auxquels les personnages peuvent être exposés.

GLISSEMENTS DE TERRAIN, AVALANCHES ET ÉBOULEMENTS

L'étendue affectée par ces phénomènes se décompose en fait en deux zones distinctes : la coulée, ou tracé emprunté par les débris, et le cône qui se forme en bas de la pente. Un personnage pris dans la coulée subit toujours des dégâts ; par contre, au niveau du cône, il est parfois possible de s'en sortir sans dommages.

Quiconque se trouve sur la trajectoire de la neige, de la boue ou des pierres perd 8d6 points de vie, ou deux fois moins en cas de jet de Réflexes réussi (DD 15). Les personnages sont par la suite immobilisés (voir ci-dessous).

Quant à ceux qui se trouvent dans le cône, ils subissent 3d6 points de dégâts, ou aucun s'ils réussissent leur jet de Réflexes (DD 15). Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde sont immobilisés.

Les personnages immobilisés subissent 1d6 points de dégâts temporaires par minute. S'ils viennent à perdre connaissance, ils doivent effectuer un jet de Constitution (DD 15). S'ils le ratent, ils perdent 1d6 points de vie normaux par minute, jusqu'à ce qu'ils meurent ou soient libérés.

DANGERS LIÉS À L'EAU

Historiquement parlant, océans et cours d'eau ont toujours constitué un des modes de transport et de communication les plus intéressants qui soient, mais les aventuriers se déplaçant à pied risquent souvent de voir leur progression bloquée par les lacs, rivières et autres torrents de montagne. Sans même parler des siphons, égouts et cours d'eau souterrains qu'ils peuvent rencontrer s'ils s'enfoncent dans les entrailles de la terre.

L'eau présente cinq problèmes différents. Pour commencer, c'est un obstacle qu'il faut souvent franchir ou contourner. Ensuite, les personnages s'aventurant dans l'eau risquent de perdre une partie de leur équipement. Troisièmement, un courant important peut les emporter et les projeter contre les rochers, voire les tuer en cas de rapides ou de cascade. Quatrièmement, les profondeurs marines s'accompagnent d'une pression importante synonyme de grand danger. Enfin, une eau trop froide peut être cause d'hypothermie.

Les compétences les plus utilisées pour évoluer sur ou sous l'eau sont Natation et Profession (marin). Malheureusement, tout le monde ne les maîtrise pas.

Un personnage ayant pied peut traverser une eau relativement calme sans le moindre jet de dé, d'où l'importance des gués. De la même manière, nager dans une eau calme nécessite juste un jet de Natation assorti d'un DD de 10, et il suffit de « faire 10 » pour s'en sortir à coup sûr (souvenez-vous toutefois que le poids de l'équipement constitue une gêne importante, comme expliqué dans les Chapitres 4 et 7 du *Manuel des Joueurs*).

L'eau devient plus dangereuse en cas de courant important. Le personnage doit jouer un jet de Natation ou de Force par round (DD 15). Même s'il le réussit, il subit 1d3 points de dégâts temporaires au cours du round (1d6 points de dégâts normaux s'il est jeté contre des rochers ou s'il tombe du haut d'une cascade). Si le jet est raté, l'aventurier doit en effectuer un second pour éviter d'être entraîné sous la surface.

En profondeur, l'eau est souvent sombre, ce qui pose des problèmes d'orientation. Dans le même temps, la pression inflige 1d6 points de dégâts (normaux) par tranche de 30 mètres de profondeur et par minute que le personnage passe sous la surface. En cas de jet de Vigueur réussi (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), l'aventurier ne perd pas de points de vie pendant la minute en cours.

L'eau très froide provoque l'hypothermie, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts temporaires par minute.

DANGERS LIÉS AU MANQUE DE NOURRITURE OU D'EAU

Les aventuriers peuvent se retrouver sans rien à boire ou à manger. Sous un climat tempéré, un individu de taille moyenne a besoin de quatre litres d'eau et de cinq cents grammes de nourriture par jour (deux fois moins pour un personnage de petite taille). S'il fait très chaud, il faut compter deux à trois fois plus d'eau (soit une dizaine de litres par jour) pour éviter la déshydratation.

LA NOYADE

Tout personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au double de sa valeur de Constitution. Après cela, il doit réussir un jet de Constitution par round pour continuer à retenir son souffle. Le premier jet s'accompagne d'un DD de 10, et cette valeur augmente de 1 par round (DD de 11 au deuxième round, 12 au troisième, etc.).

Dès que le personnage rate un jet de Constitution, il se noie. Le premier round, il tombe à 0 pv et perd connaissance. Le round suivant, il passe à –1 pv et est considéré comme mourant. Au troisième round, il meurt.

Il est possible de se noyer dans d'autres substances que l'eau, comme par exemple le sable, les sables mouvants, ou encore un silo à céréales.

Un personnage peut se passer d'eau pendant une journée entière plus une heure par point de Constitution. Au-delà, il doit réussir un jet de Constitution par heure (DD 10, +1 par jet effectué au préalable) sous peine de subir 1d6 points de dégâts temporaires à chaque fois.

Il est également possible de se passer de nourriture pendant trois jours, même si cela est de plus en plus difficilement supportable. Passé ce délai, le personnage doit réussir un jet de Constitution par jour (DD 10, +1 par jet effectué au préalable). En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts temporaires à chaque fois.

Un aventurier subissant des dégâts temporaires en raison d'un manque de nourriture ou d'eau est automatiquement fatigué (voir page 84). Ces dégâts temporaires ne peuvent pas être soignés tant que le personnage n'a pas bu ou mangé, selon le cas de figure. Même les sorts curatifs, tels que *soins légers*, ne peuvent rien pour lui.

DANGERS LIÉS À LA CHALEUR

Le soleil du désert est un ennemi aussi dangereux qu'une tribu d'orques, sinon plus. Une exposition prolongée à une forte chaleur est de nature à saper les forces de n'importe quel aventurier, et les insolations peuvent être mortelles.

Pour peu qu'elle soit suffisamment intense, la chaleur inflige des points de dégâts temporaires qui ne peuvent être soignés tant que le personnage n'a pas eu l'occasion de se rafraîchir (par exemple, en se plongeant dans l'eau, en se mettant à l'ombre, en survivant jusqu'à la nuit ou en bénéficiant du sort *endurance contre les énergies destructives*). Une fois que l'accumulation des dégâts temporaires a entraîné une perte de connaissance, les dégâts deviennent normaux et sont subis au même rythme.

En cas de chaleur accablante (35° C ou plus), le personnage doit réussir un jet de Constitution par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine d'encaisser 1d4 points de dégâts temporaires à chaque fois. S'il porte une armure ou des vêtements épais, ce jet s'accompagne d'un malus de –4. Un aventurier possédant la compétence Sens de la nature peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir le *Manuel des Joueurs*, page 75). Si le personnage sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont normaux (il perd 1d4 points de vie par heure).

Si la chaleur est torride (45° C ou plus), la règle reste la même, mais les jets de Constitution sont espacés de 10 minutes seulement (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). Là encore, les dégâts temporaires subis s'élèvent à 1d4 points par jet raté et le port d'une armure ou de vêtements épais impose un malus de –4. Tout personnage maîtrisant la compétence Sens de la nature peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont normaux (il perd 1d4 points de vie toutes les 10 minutes).

Tout personnage subissant des points de dégâts temporaires à cause de la chaleur est victime d'une insolation et se retrouve fatigué (voir page 84). Les malus que lui impose cet état persistent jusqu'à la disparition des points de dégâts temporaires.

Une chaleur épouvantable (température supérieure à 60° C, feu, eau bouillante, lave) inflige des dégâts normaux. Si le personnage est obligé de respirer dans une telle fournaise, l'air surchauffé lui brûle les poumons (1d6 points de dégâts par minute, sans jet de sauvegarde). De plus, il doit réussir un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts temporaires. Le port de l'armure ou de vêtements lourds se traduit par un malus de –4 au jet, et si le personnage porte une armure métallique (ou s'il touche un objet métallique), il est affecté comme par le sort *métal brûlant* (décrit dans le *Manuel des Joueurs*).

L'eau bouillante inflige 1d6 points de dégâts si on plonge la main dedans ou si on en est aspergé. Si un personnage est immergé dans un liquide en ébullition, il perd 10d6 points de vie par round. Voir l'encadré Prendre feu, pour ce qui est des dégâts infligés par le feu, et la page 88 pour ce qui est de la lave.

DANGERS LIÉS AU FROID

La progression sournoise du froid a causé la mort de bien des aventuriers, tant il est vrai que les températures trop basses présentent un terrible danger pour qui n'est pas équipé en conséquence. L'hypothermie, les gelures et l'épuisement peuvent vite entraîner la mort par très grand froid. Dans une telle situation, la meilleure défense consiste à se mettre à l'abri et à essayer de se réchauffer par tous les moyens.

Le froid inflige des dégâts temporaires, qui ne peuvent pas disparaître tant que le personnage ne s'est pas réchauffé. Dès que l'aventurier perd connaissance suite à l'accumulation de dégâts temporaires, le froid le tue rapidement, en lui occasionnant des dégâts normaux, au même rythme que précédemment.

Par temps froid (température inférieure à 5° C), un personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts temporaires. Un aventurier possédant la compétence Sens de la nature peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir le *Manuel des Joueurs*, page 75).

Si le froid est extrême (–15° C et en dessous), le jet de Vigueur reste le même (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), mais il est joué toutes les 10 minutes. Là, encore, les dégâts se montent à 1d6 points temporaires en cas d'échec. Tout personnage maîtrisant la compétence Sens de la nature peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier est équipé de vêtements chauds, il effectue seulement un jet de Vigueur par heure.

Tout personnage subissant des dégâts temporaires dus au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré fatigué (voir page 84). Les malus dus à cet état disparaissent quand il a réussi à se réchauffer.

DANGERS LIÉS AU CLIMAT

Mis à part le froid et la chaleur, le climat peut présenter de nombreux autres dangers.

Vents. Le vent peut soulever le sable ou la terre, alimenter un brasier, renverser une barque, ou encore pousser devant lui des émanations nocives. S'il est assez violent, il peut même renverser les personnages (comme indiqué sur la Table 3–17), gêner les attaques à distance ou imposer un malus aux jets de Perception auditive.

— *Vent léger* : petite brise sans effet en termes de jeu.

— *Vent modéré* : vent soutenu ayant 50 % de chances d'éteindre les petites flammes non protégées, comme celles des bougies.

— *Vent important* : vent soutenu accompagné de rafales plus violentes, éteignant automatiquement les flammes non protégées (bougies, torches, etc.). Inflige un malus de –2 aux attaques à distance et aux jets de Perception auditive.

— *Vent violent (grand vent)* : éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. Les jets d'attaque à

PRENDRE FEU

Un personnage exposé à des flammes durables (huile enflammée, brasier, sort tel que *mur de feu*, etc.) risque de voir ses habits, ses cheveux ou son équipement prendre feu. À l'inverse, des sorts tels que *boule de feu* ou *colonne de feu* sont trop instantanés pour avoir un tel effet, sauf cas de figure bien particuliers.

Tout personnage risquant de prendre feu peut l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD 15). Si ses habits ou ses cheveux s'enflamment, il perd instantanément 1d6 points de vie. Par la suite, il a droit à un nouveau jet de Réflexes par round. En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts supplémentaires. Dès qu'il en réussit un, les flammes s'éteignent et le personnage n'a plus rien à craindre.

Si l'aventurier a la possibilité de sauter dans l'eau, les flammes sont automatiquement éteintes. S'il n'y a pas d'eau à proximité, le fait de se rouler par terre ou de se faire aider par un compagnon tentant d'étouffer les flammes avec une couverture ou une cape confère un bonus de +4 au jet de Réflexes.

Dans le cas où les vêtements ou l'équipement du personnage s'enflamment, celui-ci doit effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour chaque objet menacé. Les objets inflammables ratant leur jet de sauvegarde subissent autant de dégâts que le personnage (voir le feu grégeois, page 114 du *Manuel des Joueurs*).

distance et de Perception auditive s'effectuent à –4. Le sort *bourrasque* permet de produire cet effet.

— *Vent de tempête :* suffisamment violent pour faire tomber les branches, voire les arbres malades ; souffle automatiquement les flammes non protégées et a 75 % de chance d'éteindre celles qui le sont. Il est impossible d'attaquer à distance, les machines de guerre subissant pour leur part un malus de –4. Les hurlements du vent imposent un malus de –8 aux jets de Perception auditive.

— *Ouragan :* toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance (sauf pour les machines de guerre, et encore le font-elles à –8). Les jets de Perception auditive sont forcément ratés ; on n'entend rien d'autre que le hurlement du vent, devant lequel même les arbres en bonne santé risquent de se coucher.

— *Tornade :* toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance, même pour les machines de guerre. Les jets de Perception auditive sont forcément ratés. Au lieu d'être emportés au loin (voir la Table 3–17), les personnages qui se trouvent trop près de la tornade sont au contraire aspirés. Ceux qui entrent en contact avec l'œil de la tornade, c'est-à-dire le tourbillon autour duquel elle s'enroule, sont projetés dans les airs et ballottés en tous sens pendant 1d10 rounds, ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par round, après quoi ils sont violemment expulsés (subissant du même coup des dégâts proportionnels à la hauteur de chute). La vitesse de rotation de la tornade peut atteindre les 500 km/h, mais l'œil tourne bien plus lentement (50 km/h environ). Une tornade déracine les arbres, détruit les bâtiments et cause d'autres ravages similaires.

Précipitations. Les précipitations prennent souvent la forme de pluie, mais celle-ci peut être remplacée par de la neige, de la neige fondue ou de la grêle si la température de l'air est suffisamment basse. En cas de précipitations suivies d'une chute brutale de la température (qui doit tomber en dessous de 0° C), le sol risque de geler (voir La glace, page 88).

— *Pluie :* réduit la visibilité de moitié, ce qui se traduit par un malus de –4 aux jets de Détection et de Fouille. Elle a le même effet qu'un vent violent sur les flammes, les attaques à distance et les jets de Perception auditive (voir ci-dessus).

— *Neige :* tant qu'elle tombe, réduit autant la visibilité que la pluie (–4 aux jets d'attaque à distance, de Détection et de Fouille). Une fois au sol, la neige réduit la vitesse de déplacement de moitié. Elle a le même effet qu'un vent modéré sur les flammes (voir ci-dessus).

— *Neige fondue :* a le même effet que la pluie tant qu'elle tombe (si ce n'est qu'elle a 75 % de chances de souffler les flammes protégées), et que la neige une fois au sol.

— *Grêle :* ne réduit pas la visibilité, mais le bruit qu'elle fait en tombant rend les jets de Perception auditive plus difficiles (–4). Parfois (5 % de chances), elle est suffisamment violente pour infliger un total de 1 point de dégâts à ceux qui se trouvent en dessous. Une fois au sol, elle a le même effet que la neige sur la vitesse de déplacement.

Tempêtes. L'effet combiné du vent et des précipitations (ou du sable soulevé) réduit la visibilité des trois quarts, ce qui se traduit par un malus de –8 aux jets de Détection et de Fouille (ainsi qu'aux jets de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les attaques à distance sont impossibles, sauf à l'aide de machines de guerre (et encore se font-elles à –4). Les flammes à l'air libre sont automatiquement éteintes, et celles qui sont protégées (lanternes, etc.) ont 50 % de chances d'être soufflées. Voir la Table 3–17 : effets du vent, pour connaître le sort des créatures prises en terrain découvert. Les tempêtes sont divisées en trois catégories :

— *Tempête de sable :* cette sorte de tempête diffère des autres en ce sens qu'elle ne s'accompagne pas de précipitations. Au lieu de cela, le vent soulève le sable du désert, et c'est ce dernier qui limite le champ de vision, étouffe les flammes à l'air libre et a 50 % de chances d'éteindre celles qui sont protégées. La plupart des tempêtes de sable s'accompagnent de vents violents (voir ci-contre) et laissent derrière elles une couche de sable plus ou moins épaisse (1d6 x 2,5 centimètres). Chaque tempête de sable a toutefois 10 % de chances d'être d'une intensité bien supérieure à la normale, auquel cas elle s'accompagne de vents de tempête (voir la ligne « Tempête » de la Table 3–17 pour en connaître l'effet). Quiconque se trouve à découvert quand elle se déclenche subit 1d3 points de dégâts temporaires par round et risque d'étouffer (voir l'encadré La noyade, page 85, si ce n'est qu'un personnage se protégeant la bouche et le nez, par exemple avec une écharpe, ne commence à étouffer qu'après un nombre de rounds égal à dix fois sa valeur de Constitution). Une tempête de sable aussi violente laisse plusieurs dizaines de centimètres de sable sur son passage (jetez 2d3–1 et multipliez le résultat par 30 centimètres pour connaître l'épaisseur exacte).

— *Tempête de neige :* laisse plusieurs centimètres de neige sur son passage (1d6 x 2,5 centimètres).

— *Orage :* en plus des vents et des précipitations (qui prennent le plus souvent la forme de pluie, même si les orages de grêle sont possibles), les

Table 3–17 : Effets du vent

Force du vent	Vitesse du vent	Attaques à distance normales/ machines de guerre*	Taille des créatures**	Effet du vent sur les créatures	DD du jet de Vigueur
Léger	0–15 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Modéré	15–30 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Important	30–50 km/h	–2/—	TP ou moins	Renversées	10
			P ou plus	Aucun	—
Violent	50–80 km/h	–4/—	TP ou moins	Emportées	15
			P	Renversées	15
			M	Stoppées	15
			G ou plus	Aucun	—
Tempête	80–120 km/h	Impossible/–4	P ou moins	Emportées	18
			M	Renversées	18
			G ou TG	Stoppées	18
			Gig ou C	Aucun	—
Ouragan	120–280 km/h	Impossible/–8	M ou moins	Emportées	20
			G	Renversées	20
			TG	Stoppées	20
			Gig ou C	Aucun	—
Tornade	280–500 km/h	Impossible/impossible	G ou moins	Emportées	30
			TG	Renversées	30
			Gig ou C	Stoppées	30

* Les machines de guerre incluent balistes et catapultes, mais aussi les projectiles de grande taille, tels que les rochers lancés par les géants.

** On considère que les créatures volantes ont une taille de moins que leur taille réelle pour lutter contre les effets du vent. Un dragon de taille Gig sera donc affecté comme une créature de taille TG à partir du moment où il s'envole.

Stoppées : le vent est tel que les créatures terrestres sont incapables d'avancer. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 1,50 mètre.

Renversées : les créatures terrestres sont renversées par la violence du vent. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Emportées : les créatures terrestres sont renversées et roulent sur 1d4 x 3 mètres dans le sens du vent, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts temporaires par tranche de 3 mètres. Les créatures volantes sont repoussées sur 2d6 x 3 mètres, tandis que les vents violents leur infligent 2d6 points de dégâts temporaires.

orages s'accompagnent d'éclairs représentant un danger potentiel pour les aventuriers se trouvant à découvert quand les éléments se déchaînent (surtout ceux qui portent une armure métallique). Pour simplifier, partez du principe que la foudre frappe une fois par minute près du centre de l'orage, et ce pendant une heure (voir page 89). Chaque éclair occasionne des dégâts variables de type électricité et 1d10 dés à huit faces. Un orage sur dix se transforme en tornade (voir ci-dessous).

Violentes tempêtes. Les vents extrêmement violents et la pluie battante (ou la neige cinglante) qui caractérisent ce type de condition climatique réduisent la visibilité à zéro, ce qui rend impossible attaques à distance et jets de Détection ou de Fouille (ainsi que de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les flammes non protégées sont automatiquement éteintes, et même les autres ont 75% de chances de l'être. Les créatures surprises à découvert doivent réussir un jet de Vigueur (DD variable) pour ne pas subir l'effet mentionné en regard de leur taille sur la Table 3–17 (la ligne étant déterminée par la violence du vent, comme détaillé ci-dessous). Les violentes tempêtes sont divisées en quatre catégories :

— *Cyclone* : les cyclones s'accompagnent de précipitations réduites, mais les vents très violents qui les caractérisent (équivalents à la ligne « Tempête » sur la Table 3–17) provoquent souvent d'importants dégâts.

— *Blizzard* : le mélange de vents très violents (équivalents à la ligne « Tempête » sur la Table 3–17), d'importantes chutes de neige (généralement 1d3 x 30 centimètres) et de froid (voir Dangers liés au froid, page 86) font que les blizzards constituent un terrible péril pour quiconque se laisse surprendre.

— *Ouragan* : en plus de la violence terrible de leurs vents (voir la Table 3–17) et de leurs précipitations, les ouragans s'accompagnent fréquemment de crues éclair (voir ci-dessous). Les individus pris à découvert ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que tenter de trouver un abri au plus vite.

— *Tornade* : un orage sur dix se transforme en tornade (voir la Table 3–17).

Brouillard. Qu'il prenne la forme d'une nappe épaisse ou de vapeur s'élevant du sol, le brouillard limite le champ de vision à 1,50 mètre (même la vision dans le noir ne fonctionne pas au-delà). Les créatures se trouvant à moins de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage à 50% (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20% de chances de les rater).

Crues éclair. Ces crues provoquées par des pluies abondantes obligent les créatures se trouvant sur leur passage à effectuer un jet de Vigueur (DD 15). Les créatures de taille G ou moins ratant leur jet de sauvegarde sont emportées par le violent courant, qui leur inflige 1d6 points de dégâts temporaires par round (1d3 points seulement en cas de jet de Natation réussi). Pour leur part, les créatures de taille TG sont renversées et risquent de se noyer (voir l'encadré La noyade, page 85). Enfin, les créatures de taille Gig ou C sont stoppées si elles tentent d'avancer à contre-courant, mais elles ne risquent de se noyer que si le niveau de l'eau monte suffisamment pour les recouvrir.

AUTRES DANGERS

Les indications suivantes devraient vous permettre d'arbitrer la plupart des cas de figure.

L'acide

L'acide inflige 1d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (qui peut par exemple se produire si un aventurier tombe dans une grande vasque), laquelle occasionne 10d6 points de dégâts par round. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main, etc.) compte pour un round d'exposition.

Les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche trop d'un volume d'acide suffisamment important pour qu'il soit possible d'y plonger une créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de perdre temporairement 1 point de Constitution. Quel que soit le résultat du premier jet de Vigueur, un second est nécessaire 1 minute plus tard (même DD). Cette fois, en cas d'échec, la perte temporaire de Constitution est plus importante (1d4 points).

Les créatures immunisées contre l'acide peuvent tout de même s'y noyer si elles sont totalement immergées (voir La noyade, page 85).

La glace

Tout personnage marchant sur de la glace doit réussir un jet d'Équilibre (DD 15) pour ne pas tomber. Sur une longue distance, un nouveau jet est nécessaire chaque minute. Les créatures restant trop longtemps au contact de la glace risquent d'être affectées par le froid (voir page 86).

Le manque d'air/l'altitude

Un personnage se trouvant en situation où l'air est raréfié (par exemple, au sommet d'une montagne) doit réussir un jet de Constitution horaire (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts temporaires par échec.

Si l'aventurier encaisse ne serait-ce que 1 point de dégâts temporaires à cause du manque d'air, il est automatiquement fatigué. Cet état persiste tant que les points de dégâts temporaires n'ont pas disparu.

Mal des montagnes. S'il se poursuit trop longtemps, le manque d'oxygène dû à l'altitude finit par causer une faiblesse généralisée, tant sur le plan physique que sur le plan mental. Un personnage évoluant au-dessus de 6500 mètres d'altitude doit réussir un jet de Vigueur toutes les 6 heures (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine de perdre temporairement 1 point dans chaque valeur de caractéristique.

La lave

La lave et le magma infligent 2d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (par exemple quand un personnage tombe dans le cratère d'un volcan en activité), laquelle occasionne 20d6 points de dégâts par round. Les dégâts continuent pendant 1d3 rounds après la fin de l'exposition, mais ils sont deux fois moindres (1d6 ou 10d6 points par round, respectivement).

Une immunité ou résistance au feu ou à la chaleur protège également contre la lave ou le magma. Notez toutefois qu'une créature totalement immunisée contre la chaleur peut parfaitement se noyer dans un bassin de lave (voir La noyade, page 85).

La fumée

Un aventurier obligé de respirer une épaisse fumée doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). En cas

L'ASPHYXIE

Un personnage n'ayant plus d'air à respirer peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution. Au-delà, il doit effectuer un jet de Constitution chaque round pour continuer à retenir son souffle. Le DD du premier jet est égal à 10, puis il augmente de 1 à chaque round.

Dès que le personnage rate un de ces jets, il commence à suffoquer. Le premier round, il perd connaissance et tombe à 0 pv. Le deuxième round, il passe à –1 pv et est considéré comme mourant. Enfin, le troisième round, il meurt asphyxié.

Asphyxie lente. Dans une pièce hermétiquement close de 3 mètres de côté, un personnage de taille M dispose de suffisamment d'air pour respirer pendant 6 heures. Par la suite, l'air vicié lui inflige 1d6 points de dégâts temporaires toutes les 15 minutes. Chaque créature de taille M supplémentaire (ou chaque source de feu importante, comme par exemple une torche) réduit proportionnellement la durée de survie. Ainsi, deux humains pourront respirer normalement pendant 3 heures, après quoi ils subiront 1d6 points de dégâts temporaires chacun toutes les 15 minutes. S'ils ont allumé une torche (qui consomme autant d'oxygène qu'une créature de taille M), l'air commencera à manquer au bout de 2 heures seulement.

Les personnages de taille P ont besoin de deux fois moins d'air, et un volume plus important permet bien évidemment de respirer plus longtemps. Imaginons par exemple que deux humains (taille M), un gnome (taille P) et une torche allumée (équivalent taille M) se trouvent enfermés dans une salle hermétiquement close de 6 m x 6 m x 3 m. L'air dont ils disposent durera environ 7 heures (6 heures/3,5 créatures de taille M x 4 cubes de 3 mètres d'arête = 6,86 heures, soit 6 heures 52 minutes).

d'échec, il passe le round à tousser violemment. Si cela se produit durant deux rounds successifs, il subit 1d6 points de dégâts temporaires.

La fumée réduit la visibilité et offre un camouflage partiel de 50% (20% de chances de rater) aux créatures qui s'y cachent.

Les chutes d'objets

De la même façon que les personnages se blessent s'ils tombent de plus de 3 mètres, ils doivent se méfier des chutes d'objets. Les dégâts infligés par les objets dépendent de leur poids et de leur hauteur de chute.

Du moment que l'objet tombe au moins de 6 mètres, il inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 100 kilos. La hauteur de chute intervient également, ajoutant 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres supplémentaires (jusqu'à un maximum de 20d6).

Les objets pesant moins de 100 kilos peuvent également causer des dégâts, mais à condition de tomber de plus haut. Voir la Table 3–18 pour la hauteur à partir de laquelle ils infligent 1d6 points de dégâts.

Exemple. Un navire volant gîte brusquement et une statue en pierre de 200 kilos (un aventurier pétrifié) passe par-dessus bord. Le seul poids de la statue fait qu'elle inflige 2d6 points de dégâts à toute cible potentielle. Si le bateau se trouve à 100 mètres d'altitude, la chute rajoute 9d6 de dégâts, pour un total de 11d6.

TABLE 3–18 : DÉGÂTS OCCASIONNÉS PAR LES CHUTES D'OBJETS

Poids de l'objet	Hauteur de chute minimale
50,1–100 kg	6 m
25,1–50 kg	9 m
15,1–25 kg	12 m
5,1–15 kg	15 m
3,1–5 kg	18 m
500 g–3 kg	21 m

L'objet inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque multiple de sa hauteur de chute de base. Par exemple, une sphère métallique pesant 20 kilos ne cause des dégâts qu'à partir de 15 mètres de chute. Si elle tombe de 45 mètres, elle occasionne 3d6 points de dégâts. Les objets pesant moins de 500 grammes n'infligent jamais de dégâts, quelle que soit leur hauteur de chute.

Le climat

Les personnages ont tendance à ne tenir aucun compte du climat, et pourtant celui-ci peut parfois jouer un rôle déterminant dans une aventure (la pluie peut effacer une piste, à moins qu'un orage subit ne force les aventuriers à se mettre à l'abri ou qu'un violent coup de vent n'oblige leur navire à rester à quai). Référez-vous à la Table 3–19 si vous avez besoin de déterminer le climat de la journée. Voici quel est le sens des termes utilisés sur cette table :

Coup de froid : abaisse la température de 5° C.

Doux à chaud : entre 15° C et 30° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Frais : entre 5° C et 15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Froid : entre 5° C et –15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Précipitations : jetez 1d100 afin de déterminer si les précipitations prennent la forme de brouillard (01–30), de pluie ou de neige (31–90), ou de neige fondue ou de grêle (91–00). La neige et la grêle ne peuvent se produire qu'en cas de température inférieure à 0° C. La plupart des types de précipitations durent 2d4 heures, exception de la grêle (1d20 minutes seulement, mais elle s'accompagne généralement de 1d4 heures de pluie). Voir page 87.

Tempête (*de sable, de neige, orage*) : les vents sont violents (50 à 80 km/h) et la visibilité est réduite de 75%. Voir page 88. Une tempête dure 2d4–1 heures.

Temps calme : le vent est très faible (de 0 à 15 km/h).

Très chaud : entre 30° C et 45° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Trombes d'eau : semblables à la pluie (voir Précipitations, ci-dessus), mais leur violence est telle qu'elles limitent le champ de vision comme le brouillard. Peuvent provoquer des crues éclair (voir page 88). Les trombes d'eau se poursuivent pendant 2d4 heures.

Vague de chaleur : augmente la température de 5° C.

Venteux : le vent est modéré (15 à 30 km/h) ou important (30 à 50 km/h). Voir page 86.

Violente tempête (*cyclone, blizzard, ouragan, tornade*) : la vitesse des vents est supérieure à 80 km/h (voir la Table 3–17). De plus, les blizzards s'accompagnent d'importantes chutes de neige (1d3 x 30 centimètres) et les ouragans de trombes d'eau (voir ci-dessus). Un cyclone dure 1d6 heures, un blizzard 1d3 jours. Un ouragan peut parfois durer jusqu'à une semaine, mais il aura surtout de l'impact sur les personnages pendant 24 à 48 heures, le temps que sa partie centrale traverse la région où se trouve le groupe. Enfin, une tornade a une durée de vie extrêmement réduite (1d6 x 10 minutes). Le plus souvent, elle se forme dans le cadre d'un orage (voir Tempête, ci-dessus). Voir page 87 pour plus de précisions.

JETS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

On peut résumer le jeu en disant que les personnages tentent d'accomplir certaines tâches dont le résultat est déterminé par les dés une fois que le MD en a décidé la difficulté. Le combat et les sorts ont leurs propres règles de difficulté, toutes les autres actions obéissent à une règle commune.

MODIFICATION DU JET OU DU DD

Les circonstances peuvent modifier le résultat du jet de dé, mais aussi le degré de difficulté de la tâche que l'on souhaite mener à bien.

- Les circonstances qui améliorent les chances de réussite, telles que le fait de posséder des outils spécialement conçus pour la tâche entreprise, de bénéficier d'une aide extérieure ou de pouvoir s'appuyer sur des informations exactes, procurent un bonus au jet de sauvegarde.
- Les circonstances qui réduisent les chances de succès, comme le fait d'utiliser des outils improvisés ou de posséder des informations erronées, imposent un malus au jet de dé.
- Les circonstances qui rendent la tâche plus aisée (un public acquis d'avance à la cause du personnage, un environnement bénéfique, etc.) réduisent le DD du jet.
- Enfin, les circonstances qui rendent la tâche plus difficile (un public hostile, le fait de devoir rendre un travail impeccable, etc.) augmentent le DD du jet.

En règle générale, tout ce que le personnage a, fait ou connaît influe sur le jet de dé, tandis que les circonstances (extérieures) interviennent sur le degré de difficulté. Mais ne vous inquiétez pas si vous oubliez cette sub-

TABLE 3–19 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DU CLIMAT

1d100	Climat	Région froide	Région tempérée*	Désert
01–70	Normal	Froid, temps calme	Normal pour la saison**	Chaud, temps calme
71–80	Anormal	Vague de chaleur (01–30) ou coup de froid (31–00)	Vague de chaleur (01–50) ou coup de froid (51–00)	Chaud, venteux
81–90	Mauvais	Précipitations (neige)	Précipitations (normales pour la saison)	Chaud, venteux
91–99	Tempête	Tempête de neige	Orage, tempête de neige†	Tempête de sable
00	Violente tempête	Blizzard	Cyclone, blizzard††, ouragan, tornade	Trombes d'eau

* Les régions tempérées sont constituées des forêts, collines, marais, montagnes, plaines et mers chaudes.

** L'hiver est froid, l'automne et le printemps sont frais et l'été connaît des températures douces à chaudes. Dans les régions chaudes et les marécages, il fait toujours légèrement plus chaud en hiver.

† Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en orage (01–75) ou cyclone (76–00).

†† Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en ouragan (01–50) ou tornade (51–00).

tile distinction : au bout du compte, diminuer le DD et donner un bonus au jet revient au même (et inversement).

Si vous modifiez le jet de dé ou le DD, vous n'avez pas besoin de le dire aux joueurs. En fait, dans certains cas de figure, vous avez même intérêt à garder cette information pour vous. Voir le Chapitre 1 pour plus de précisions.

LE PETIT PENSE-BÊTE DU MD

Une circonstance favorable se traduit par un bonus de +2 au jet de compétence (ou un modificateur de –2 au DD), tandis qu'une circonstance défavorable impose un malus de –2 au jet (ou augmente le DD de 2). Souvenez-vous bien de cette règle, car elle devrait vous permettre de faire face à la quasi-totalité des situations.

Fuyant devant un tyrannœil, Mialyë remonte en courant une galerie souterraine. Mais deux ogres l'attendent au coin du couloir. Entend-elle les monstres qui lui tendent une embuscade ? Le MD demande un jet de Perception auditive, en partant du principe que le fait que Mialyë coure l'empêche d'être vraiment attentive : –2 au jet. Mais un des ogres abaisse lentement une herse à l'aide d'un treuil grinçant : –2 au DD. Mialyë a entendu dire que les ogres de ces cavernes aimaient tendre des embuscades aux intrus : +2 au jet. Ses tympans bourdonnent encore, car elle vient de lancer un *éclair* contre le tyrannœil : –2 au jet. Enfin, les environs sont très bruyants car le dragon de l'étage inférieur ne cesse de rugir : +2 au DD.

Vous pouvez ajouter les modificateurs à l'envi (bien que ce ne soit pas une bonne idée, car le rythme de la partie en pâtira forcément), mais l'avantage de cette méthode, c'est que vous savez que tout modificateur est forcément égal à +2 ou –2. Il suffit de tous les additionner pour connaître le DD final et le résultat à appliquer au jet de dé.

Modification de la règle. Vous pouvez bien évidemment modifier cette règle. Si les circonstances sont particulièrement favorables ou défavorables, le modificateur peut être supérieur à +/–2. Par exemple, vous pouvez décider qu'une tâche est quasiment irréalisable et augmenter le DD de 20 (ou imposer un malus de –20 au jet). N'hésitez pas à le faire, en utilisant un modificateur compris entre 2 et 20.

Vous pouvez également vous faciliter la tâche en appliquant tous les modificateurs soit au jet de dé, soit au DD. Il est parfois nécessaire de faire la distinction, mais le plus souvent, cela n'a guère d'importance.

DÉFINITION DES TÂCHES

On appelle tâche tout ce qui nécessite un jet de dé, comme par exemple grimper à un mur ou fabriquer un chaudron (et ce, bien que la première activité ne demande que quelques instants, tandis que la seconde vraisemblablement plusieurs jours).

Voici quelques exemples de tâches simples :

- Parcourir une distance donnée (mentionnée dans la description de la compétence concernée)
- Fabriquer ou confectionner un objet
- Influencer une personne, une créature ou un groupe (c'est au MD de décider si plusieurs PNJ doivent être influencés individuellement ou s'ils doivent l'être tous ensemble)
- Effectuer une action ayant trait à un objet (ouvrir une porte, casser une planche, attacher une corde, échapper à une menotte, crocheter une serrure, etc.)
- Obtenir un renseignement
- Fouiller une zone (déterminée dans la description de la compétence) ou y chercher des traces
- Percevoir un son ou voir quelque chose (le MD décide si les PNJ le font individuellement ou en groupe)

Les tâches ne sont pas définies de la même façon d'une compétence à l'autre. En fait, la même compétence peut avoir des définitions de tâches différentes en fonction de ce que fait le personnage. Par exemple, Premiers secours permet de stabiliser l'état d'un personnage ou d'améliorer la récupération de tout un groupe après une nuit de repos. Il s'agit là de deux tâches simples en rapport avec la même compétence, et pourtant la première est immédiate (ou presque) et n'affecte qu'un seul individu, tandis que la seconde s'étend sur plusieurs heures et affecte tout un groupe.

Il arrive parfois qu'une même tâche nécessite plusieurs jets de dé. Par exemple, c'est à vous de décider si un aventurier faisant usage de la compétence Psychologie en discutant avec un groupe d'ogres les perçoit tous de la même façon (un jet pour le groupe) ou s'il peut déceler des différences d'une créature à l'autre (un jet de compétence par ogre).

Si deux groupes approchent d'un personnage, celui-ci doit effectuer deux jets de Détection distincts. De la même manière, en examinant un mur à l'aide de la compétence Fouille, on peut éventuellement remarquer plusieurs détails, mais il y a de fortes chances pour que chaque détail exige un nouveau jet de compétence. Dans ce cas, c'est à vous de jouer les jets suivants en secret. En effet, si vous demandez au joueur d'effectuer trois jets de compétence, vous lui communiquez des renseignements qu'il ne devrait pas détenir. Voir le Chapitre 1 pour plus de précisions quant à la façon de contrôler ce que les joueurs peuvent savoir ou non.

Voici quelques exemples d'activités à long terme, ainsi que le nombre de tâches qu'elles comprennent :

Tour de garde. Mialyë prend son tour de garde alors que tous ses compagnons dorment à poings fermés. Le MD lui demande d'effectuer un jet de Perception auditive (il fait trop noir pour que l'elfe ait également droit à un jet de Détection). Elle le réussit, mais le MD ne lui dit pas quel était le but de ce jet (en fait, elle a remporté un jet opposé au Déplacement silencieux d'un gobelin qui tentera d'approcher silencieusement du groupe durant son tour de garde). Une demi-heure s'écoule sans incident, puis le MD signale à Mialyë qu'elle entend un bruissement dans les fourrés (le gobelin). La magicienne va voir ce qui se passe, mais ne remarque rien (cette fois-ci, la lune s'est levée et Mialyë peut faire appel à sa compétence de Détection, mais elle perd le jet opposé). Elle revient donc à son poste. Le MD lui demande d'effectuer un nouveau jet de Perception auditive, et elle le réussit de nouveau. Cette fois, elle remarque le gobelin et réveille aussitôt ses compagnons. Une fois l'intrus éliminé, tout le monde se recouche et Mialyë reprend sa longue veille. Le MD lui demande un autre jet de Perception auditive, même s'il sait pertinemment qu'il n'y aura plus rien à entendre.

La « tâche » que Mialyë a menée à bien en montant la garde s'est donc décomposée en trois jets de Perception auditive : un au début de sa veille, un autre quand le gobelin a recommencé à faire du bruit, et le dernier quand elle a repris son poste après l'incident.

Trajet à cheval. Soveliss avance à cheval sur un terrain rocailleux, ce qui ne nécessite aucun jet de compétence. Puis il demande à sa monture de descendre dans un ravin aux pentes abruptes, et le MD lui demande un jet d'Équitation (DD 10). Une fois arrivé en bas, il découvre un centaure blessé menacé par un ours-hibou. Aussitôt, il lance son cheval au galop (pas de jet de compétence). Le combat s'engage et le rôdeur reçoit un terrible coup de griffes. Le MD lui demande deux jets d'Équitation : un pour rester en selle, et le second pour calmer l'animal terrifié. Soveliss les réussit tous les deux, mais décide tout de même de sauter à terre pour continuer le combat. Le MD demande un nouveau jet de compétence pour voir s'il tombe. Le rôdeur le réussit de nouveau ; il saute lestement au sol et se rue sur l'ours-hibou.

En règle générale, aucun jet d'Équitation n'est nécessaire quand on monte à cheval. Les jets de compétences n'entrent en jeu que quand le sol devient traître ou quand on demande des tâches particulières à sa monture.

Pistage. Soveliss piste un scorpion monstrueux dans le désert. Il le suit pendant 4,5 kilomètres, ce qui le force à jouer un nouveau jet de Sens de la nature tous les 1,5 kilomètre, mais le sable mou lui facilite la tâche. Puis, une tempête de sable se lève et Soveliss n'a d'autre choix que d'attendre qu'elle passe, ce qu'elle fait en une petite heure. Un nouveau jet de Sens de la nature est nécessaire, pour déterminer si le rôdeur parvient à retrouver la piste, mais la difficulté est bien plus grande car les traces ont été partiellement (voire totalement) effacées par le vent. Les autres jets restent tout aussi difficiles, jusqu'à ce que Soveliss (et le scorpion avant lui) sorte de la zone balayée par la tempête de sable.

En temps normal, le fait de pister une ou plusieurs créatures requiert un jet de Sens de la nature tous les 1,5 kilomètre (en extérieur), mais un changement de situation peut exiger un nouveau jet immédiat.

Intrusion furtive. Lidda se déplace dans un donjon regorgeant d'hobgobelins. Elle doit passer devant une porte ouverte donnant sur une pièce où les humanoïdes boivent de la bière à même le tonneau. Elle effectue un jet de Déplacement silencieux et les hobgobelins jouent tous un jet de Perception auditive, mais ils ne sont guère attentifs et la roublarde parvient à passer sans se faire repérer. Comme les hobgobelins ne regardent même pas en direction de la porte, le MD ne demande aucun jet de Discrétion à Lidda. Mais les choses se compliquent plus loin, car pour sortir du site, l'halfeline doit traverser une salle de garde. Cette

fois-ci, il lui faut réussir un jet de Déplacement silencieux et un autre de Discrétion, qui lui permettra de se faufiler entre les zones d'ombre en longeant le mur, mais la difficulté sera autrement plus grande, car les gardes sont bien plus alertes que leurs compagnons à demi saouls.

Un jet de Détection doit être effectué chaque fois que le personnage passe à proximité d'un nouveau groupe. Dans certaines situations, un jet de Discrétion vient s'ajouter au jet de Déplacement silencieux, mais ce n'est pas systématique.

DE L'INTÉRÊT DE LA PRÉCISION

Un joueur vous demandera : « J'inspecte la pièce. Qu'est-ce que je vois ? », tandis qu'un autre se montrera plus précis : « Je regarde à l'intérieur de la pièce dans laquelle le kobold vient de se réfugier. Je jette un œil derrière la chaise et la table, ainsi que dans les coins sombres. Est-ce que je le repère ? » Dans les deux cas, vous demanderez sans doute au joueur d'effectuer un jet de Détection. Mais, dans le second cas, le joueur vous montre que son personnage dispose de renseignements qui devraient l'aider à mener sa tâche à bien. Récompensez-le en lui accordant un bonus de +2 au jet de compétence (correspondant à des circonstances favorables).

Si le kobold ne se trouve pas dans la pièce, mais si celle-ci est occupée par un manteleur accroché au plafond, le personnage ne bénéficie d'aucun bonus, car la situation ne correspond pas à celle qu'il s'attendait à trouver. Cela étant, il ne souffre pas non plus d'un malus (ne pénalisez jamais les joueurs qui se montrent précis). Si le kobold et le manteleur se trouvent tous deux dans la pièce, deux jets de Détection sont nécessaires (à moins que les monstres n'agissent de concert, ce qui serait étonnant compte tenu de leurs différences). Dans ce cas, l'aventurier bénéficie d'un bonus de +2 pour détecter le kobold, et d'un jet normal pour le manteleur.

DEGRÉ DE RÉUSSITE

Il arrive parfois qu'il ne soit pas suffisant de déterminer si l'action entreprise par le personnage est couronnée de succès ou non. Dans ce cas, le degré de réussite est également important. Imaginons par exemple qu'un assassin invisible se rapproche dans le dos d'un prêtre. Celui-ci effectue un jet de Perception auditive opposé au jet de Déplacement silencieux du tueur, et il le réussit. Vous pourriez décrire la situation au joueur du prêtre de différentes façons, par exemple :

- « Tu entends un bruit. Tu sais qu'il y a quelque chose non loin, mais tu ne vois rien. »
- « Tu entends quelque chose. On dirait quelqu'un qui marche, et tu situes à peu près de quelle direction provient le bruit. »
- « Tu entends quelqu'un qui marche. Tu sais qu'une créature invisible se trouve environ à 5 mètres de toi au nord-est et tu peux l'attaquer si tu le souhaites. »

Pour déterminer la quantité d'informations que vous devez communiquer au joueur, comparez les jets opposés (ou le résultat du dé et le DD correspondant à la tâche). Dans l'exemple précédent, le MD donne la première réponse en cas de succès simple. Si le prêtre bat le jet de l'assassin de 10 points ou plus, le joueur reçoit la deuxième réponse. Enfin, si le PJ l'emporte d'au moins 20 points, il a droit à la troisième réponse.

La règle peut être résumée de la façon suivante :

TABLE 3–20 : DEGRÉ DE RÉUSSITE

Résultat du jet	Degré de réussite
DD ou plus	Succès normal
DD + 10 ou plus	Succès exceptionnel
DD + 20 ou plus	Succès magistral

Le degré de réussite n'est important que si vous pouvez communiquer au joueur des informations variables en fonction du résultat obtenu au dé. La plupart du temps, il suffit de savoir si le personnage réussit ou échoue (voir plus bas pour ce qui est des succès critiques).

« FAIRE 10 »

Encouragez les joueurs à utiliser cette règle, car elle peut grandement accélérer la partie, si par exemple un personnage escalade une grande falaise ou nage sur une distance importante. En temps normal, ces modes de déplacement nécessitent un jet de compétence par round, mais en « faisant 10 », on peut généralement se rendre d'un point à un autre sans le moindre jet de dé.

JETS DE CARACTÉRISTIQUE

Il n'existe aucune règle permettant de rester éveillé toute une nuit durant, de coucher sur le papier tout ce que dit quelqu'un à la virgule près, ou encore de déboucher une grande amphore sans verser une goutte de son contenu. Et pourtant, dans certaines situations, ce genre d'action peut avoir un impact important sur l'aventure. Dans ce cas, vous pouvez déterminer leur résultat à l'aide d'un jet de caractéristique.

Pour reprendre les exemples, il faut réussir un jet de Constitution pour rester éveillé toute la nuit (DD 12, +4 par nuit précédente sans sommeil), un elfe bénéficiant d'un bonus de +4 à son jet (car il a seulement besoin de 4 heures de transe par nuit, au lieu de 8 heures de sommeil pour les autres races). Transcrire fidèlement un discours demandera un jet d'Intelligence (DD 15), assorti d'un bonus de +2 si l'aventurier réussit au préalable un jet de Dextérité (DD 10). Enfin, un jet de Force est nécessaire pour ouvrir l'amphore (DD 17 ou approchant). Une fois cela fait, un jet de Dextérité (DD 13) permet de déterminer si le personnage renverse ou non une partie du contenu.

Les trois types de jets de caractéristique auxquels vous pouvez avoir recours sont :

- Un jet unique de la caractéristique correspondante (pour rester éveillé).
- Un jet de caractéristique pouvant éventuellement apporter un modificateur à un second (comme transcrire fidèlement un discours).
- Deux jets de caractéristique distincts (ou plus) impliquant plusieurs caractéristiques, afin de mener à bien une tâche complexe (comme ouvrir l'amphore sans renverser une goutte).

Vous pouvez également combiner jets de compétence et jets de caractéristique. Par exemple, en cas de gravité supérieure à la normale, Lidda pourrait avoir à réussir un jet de Force (DD 15) pour ne pas subir un malus de –2 à son jet de Crochetage.

C'est à vous, et à vous seul, de décider comment gérer les situations sortant de l'ordinaire. Vous trouverez quelques conseils à ce sujet dans le Chapitre 1.

Option : compétences associées à d'autres caractéristiques

Il arrive parfois qu'un jet de compétence prenne en compte la formation du personnage (son degré de maîtrise) et un talent inné (une caractéristique) qui n'est pas habituellement associé à la caractéristique en question. Tout jet de compétence prend en compte le degré de maîtrise de l'aventurier et le modificateur dont il bénéficie dans une caractéristique précise, mais vous pouvez éventuellement changer cette caractéristique en fonction de la situation.

Par exemple :

- Un personnage flotte en état d'apesanteur et tente de se déplacer en se hissant à des prises improvisées. Comme l'aventurier ne pèse rien, le MD décide que son jet d'Escalade doit être associé à la Dextérité (plutôt qu'à la Force, comme c'est normalement le cas).
- Un personnage tente de déterminer quel est le meilleur cheval parmi ceux que vend un marchand. En temps normal, il devrait s'agir d'un jet d'Estimation, mais le fait de connaître les chevaux confère forcément un avantage. Le MD permet donc au personnage d'utiliser son degré de maîtrise en Équitation (au lieu d'Estimation) et d'y ajouter son modificateur de Sagesse (comme pour un jet d'Estimation normal).
- Un aventurier essaye de calmer un cheval paniqué. Cela exige normalement un jet de Force, mais un personnage connaissant les animaux devrait être favorisé. Le MD lui permet donc d'ajouter son degré de maîtrise en Dressage (mais pas son modificateur de Charisme) au jet de Force.
- Un aventurier vient de forger une dague de maître pour offrir à un noble en visite. Afin de parachever son œuvre, il tente d'y ciseler de fines inscriptions. Le MD lui demande un jet de Dextérité, auquel il ajoute son degré de maîtrise en Artisanat (forge d'armes).
- Un personnage grimpe à une échelle permettant de sortir d'un puits très profond. En temps normal, un jet de Constitution serait nécessaire

pour déterminer combien de temps le PJ peut tenir, mais le MD a la possibilité de tenir compte du degré de maîtrise en Escalade (à condition que l'aventurier possède cette compétence).

Ce type de situation exceptionnelle exige toujours une décision au cas par cas. Dans l'immense majorité des cas, utilisez les compétences comme indiqué, c'est-à-dire associées à la caractéristique correspondante.

N'oubliez pas que, si vous décidez de modifier la manière d'utiliser une compétence, c'est également à vous de déterminer quand votre règle maison doit entrer en jeu (ne laissez surtout pas la décision aux joueurs). Certes, vos joueurs pourront parfois vous dire qu'ils trouvent normal qu'une compétence utilise telle ou telle caractéristique plutôt que celle à laquelle elle est traditionnellement associée, mais c'est à vous de décider des changements s'ils vous paraissent appropriés.

OPTION : SUCCÈS ET ÉCHEC CRITIQUES

Quand un joueur obtient un 20 au dé (avant modifications) sur un jet de compétence ou de caractéristique, laissez-lui rejouer le dé. Si le second jet correspond à un succès, le personnage obtient un succès critique dans l'utilisation de sa compétence ou de sa caractéristique, ce qui lui est particulièrement bénéfique. De la même manière, s'il obtient un 1 au jet de dé, faites-le lui rejouer. Si le second jet correspond à un échec, la tentative se traduit par un échec critique (l'aventurier commet une énorme erreur ou un incident défavorable se produit).

À vous de déterminer l'effet exact d'un succès ou échec critique. Voici quelques exemples :

Succès critiques

- Si le personnage nage ou escalade, il se déplace deux fois plus rapidement que sur un succès normal.
- S'il utilise la compétence Diplomatie, il se fait un bon ami, en qui il pourra avoir confiance à long terme.
- S'il fait appel à une compétence de type Connaissances, il parvient à une conclusion importante en rapport avec la tâche tentée.
- S'il fouille un lieu, il découvre quelque chose qu'il n'aurait pas dû avoir la possibilité de trouver (à condition qu'il y ait bien quelque chose à découvrir).
- Si le personnage suit une piste, il découvre un détail très précis au sujet de sa proie. Par exemple, il peut s'apercevoir, grâce à la manière dont les traces sont disposées les unes par rapport aux autres, que les trois individus qu'il poursuit ne s'entendent pas, car ils passent beaucoup de temps à s'arrêter et à se quereller.
- Si le personnage se sert de la compétence Premiers secours, il permet à son patient de récupérer 1 point de vie.

Échecs critiques

- Si le personnage se sert de la compétence Représentation, sa prestation est si médiocre que le public lui veut du mal.
- S'il était en train de grimper, il tombe si lourdement qu'il encaisse 1d6 points de dégâts supplémentaires. Il peut également arracher quelques bonnes prises lors de sa chute, ce qui rendra ses tentatives ultérieures plus difficiles (+5 au DD).
- Si l'aventurier se sert de la compétence Déguisement, il rate totalement son déguisement et prend les traits de quelqu'un que les gens qu'il tente d'abuser détestent.
- S'il utilise la compétence Évasion, il s'emmêle un peu plus dans les liens qui le retiennent prisonnier, ce qui rendra sa prochaine tentative plus difficile encore (+5 au DD).
- S'il grimpe à une corde, elle casse.
- S'il tente de crocheter une serrure, il casse un crochet à l'intérieur, rendant toute nouvelle tentative impossible.
- Enfin, s'il se sert d'un outil, il s'appuie trop brusquement dessus et le casse.

Parfois, un succès critique ne sert à rien, ou un échec critique ne présente pas le moindre inconvénient. Dans ce cas, ignorez purement et simplement cette règle.

N'en tenez aucun compte non plus si un personnage décide de « faire 10 » ou « 20 ». Il n'est pas possible de réaliser un succès critique quand on cherche juste à accomplir une tâche de façon routinière, et on ne risque pas d'échec critique quand on agit sans la moindre pression.

Des aventuriers apprennent à leurs dépends combien le souffle d'un dragon est redoutable.

TABLE 3–21 : EXEMPLES DE DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

DD	Exemple	Compétence (carac. ass.)	Qui peut le faire
-10	Entendre les bruits d'une bataille importante	Perception auditive (Sag)	Un laboureur assis derrière un mur de pierres
0	Pister dix géants des collines dans un champ boueux	Fouille (Int)	Le fou du village, de nuit et en courant
5	Grimper à une corde à nœuds	Escalade (For)	Un humain moyen portant un sac à dos de 35 kg
5	Entendre des gens parler de l'autre côté d'une porte	Perception auditive (Sag)	Un sage écervelé distrait par ses alliés
10	Pister 15 orques sur un sol ferme	Fouille (Int)	Un paysan
10	Trouver une carte dans un coffre plein de babioles	Fouille (Int)	Un paysan
10	Faire un nœud solide	Maîtrise des cordes (Dex)	Un paysan
10	Apprendre les dernières rumeurs en date	Renseignements (Cha)	Un paysan
11*	Éviter de tomber après avoir buté contre un loup	— (For ou Dex)	Un paysan
13**	Résister au sort *injonction*	Jet de Volonté (Sag)	Un magicien de niveau 1 ou un guerrier de bas niveau
13	Enfoncer une porte en bois toute simple	— (For)	Un guerrier
15	Stabiliser l'état d'un ami mourant	Premiers secours (Sag)	Un prêtre de niveau 1
15	Faire en sorte que des gens neutres deviennent amicaux	Diplomatie (Cha)	Un paladin de niveau 1
15	Effectuer un bond de 3 mètres de long (avec course d'élan)	Saut (For)	Un guerrier de niveau 1
15*	Faire croire un petit mensonge à un garde circonspect	Bluff (Cha)	Un roublard de niveau 1
16	Identifier un sort du 1er niveau en cours d'incantation	Connaissance des sorts (Int)	Un magicien (ou n'importe quel lanceur de sorts)
17**	Résister au regard dominateur d'un vampire de niveau 10	Jet de Volonté (Sag)	Un moine de bas niveau ou un guerrier de haut niveau
18	Enfoncer une solide porte en bois	— (For)	Un barbare demi-orque enragé
18	Lancer *boule de feu* après avoir été blessé par une flèche	Concentration (Con)	Un magicien de bas niveau
20	Remarquer un passage secret normal	Fouille (Int)	Un roublard demi-elfe intelligent de niveau 1
20	Remarquer un capteur de scrutation magique	Scrutation (Int)	Un magicien de bas niveau (ayant au moins 12 en Int)
20	Remarquer qu'une créature invisible se déplace non loin	Détection (Sag)	Un rôdeur de bas niveau
20	Crocheter une serrure toute simple	Crochetage (Dex)	Un roublard halfelin dextre de niveau 1 (seulement quelqu'un ayant reçu la formation nécessaire)
20	Découvrir les crimes commis par la fille du baron	Renseignements (Cha)	Un barde de bas niveau
20	Éviter de tomber dans une trappe	Jet de Réflexes (Dex)	Un roublard de niveau intermédiaire ou un paladin de haut niveau
20	Marcher sur une corde raide	Équilibre (Dex)	Un roublard de bas niveau
21*	Ne pas se faire remarquer par un chat d'enfer distant de 15 mètres	Déplacement silencieux (Dex)	Un roublard de bas niveau
22*	Échapper à l'étreinte d'un ours-hibou	Évasion (Dex)	Un roublard de bas niveau
23*	Se saisir de la lance d'un garde et la lui arracher des mains	Attaque au corps à corps (For)	Un guerrier de niveau intermédiaire
24	Résister au sort *plainte d'outre-tombe*	Jet de Vigueur (Con)	Un guerrier de haut niveau
24†	À l'arc, toucher un garde en armure au travers d'une meurtrière	Attaque à distance (Dex)	Un guerrier de haut niveau
25	Prendre conscience qu'un compagnon contrôlé par un vampire se comporte bizarrement	Psychologie (Sag)	Un roublard de niveau intermédiaire
25	Persuader le dragon qui vient de capturer les PJ que les relâcher serait une bonne idée	Diplomatie (Cha)	Un barde de haut niveau
25	Apprendre des habitants de la ville qui dirige vraiment dans l'ombre du seigneur local	Renseignements (Cha)	Un barde de haut niveau
26	Sauter par-dessus un orque debout (avec course d'élan)	Saut (For)	Un rôdeur de niveau 20 portant une armure légère ou un barbare de niveau intermédiaire portant une armure légère (lui a seulement besoin d'un 22 en raison de sa vitesse de déplacement supérieure)
28	Désamorcer un *glyphe de garde*	Désamorçage/sabotage (Int)	Un roublard de haut niveau (et aucune autre classe)
28	Enfoncer une porte en fer	— (For)	Un géant du feu
29	Calmer un ours-hibou hostile	Empathie avec les animaux (Cha)	Un druide de haut niveau (et seulement un druide ou un rôdeur)
30	Remarquer un passage secret bien camouflé	Fouille (Int)	Un roublard de haut niveau
30	Grimper rapidement à un mur glissant	Escalade (For)	Un barbare de haut niveau
30	Crocheter une serrure de qualité	Crochetage (Dex)	Un roublard de haut niveau
43	Pister un gobelin sur de la roche nue, alors que la trace est vieille d'une semaine et qu'il a neigé la veille	Sens de la nature (Sag)	Un rôdeur de niveau 20 ayant le degré maximal en Sens de la nature et qui a choisi les gobelinoïdes comme ennemi juré au niveau 1

DD: le résultat qu'il faut obtenir pour réussir.

* Ce nombre est en réalité le résultat moyen obtenu au jet opposé de l'adversaire plutôt qu'un DD fixe. ** Le DD peut être plus ou moins élevé en fonction du niveau du lanceur de sorts. † Il s'agit de la CA de la cible, après modifications.

Exemple : un exemple de tâche correspondant à ce DD.

Compétence (carac. ass.) : le jet de compétence que le personnage doit effectuer (parfois, il peut s'agir d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde). La caractéristique associée est indiquée entre parenthèses. Un tiret (« — ») indique un jet de caractéristique, se faisant sans bonus dû au degré de maîtrise, ni bonus de base à l'attaque ou au jet de sauvegarde. *Qui peut le faire :* le type d'individu qui a environ 50 % de chances de réussir. Quand une classe est citée, le personnage doit maîtriser la compétence en question (les autres classes peuvent avoir de meilleures ou de moins bonnes chances de succès).

JETS DE SAUVEGARDE

Déterminer la valeur des jets de sauvegarde fonctionne à peu près pareil que pour décider le DD d'un jet de compétence ou de caractéristique.

ATTRIBUER UN JET DE SAUVEGARDE

Vous devez vous poser plusieurs questions chaque fois que vous attribuez un jet de sauvegarde à une attaque, un effet, etc.

Lequel ?

Réflexes, Vigueur ou Volonté ? Pour le savoir, référez-vous aux indications suivantes :

Réflexes : les jets de Réflexes représentent l'agilité physique (et parfois mentale). Ils comprennent la vitesse d'exécution, l'équilibre, la coordination visuelle, ou encore le temps de réaction. Si vous pensez que l'effet sera plus facilement évité par un individu agile, associez-lui un jet de Réflexes.

Vigueur : les jets de Vigueur reflètent la résistance physique du sujet. Ils couvrent son endurance, sa masse musculaire, son métabolisme, ses immunités naturelles, etc. Si l'attaque vous paraît avoir moins de chances d'affecter un « dur », elle s'accompagne d'un jet de Vigueur.

Volonté : les jets de Volonté sont associés à la force intérieure. Ils regroupent la force de volonté du sujet, sa stabilité mentale, sa détermination, sa confiance en soi, le fait qu'il sache garder la tête froide, ou encore la résistance dont il fait montre face à la tentation. Si vous jugez qu'un individu déterminé devrait avoir davantage de chances de lutter contre l'agression, c'est un jet de Volonté qu'il vous faut.

Jet de sauvegarde ou jet de caractéristique ?

Un personnage glisse et tombe. Il tente de s'agripper au rebord de la corniche, tandis qu'un compagnon se penche pour essayer de le rattraper. Devez-vous faire jouer des jets de Réflexes ou des jets de Dextérité ?

La réponse à cette question est : un de chaque. L'aventurier qui est en train de tomber a droit à un jet de Réflexes et son ami à un jet de Dextérité pour savoir s'il est assez rapide.

Point n° 1 : les jets de caractéristique servent à accomplir quelque chose, tandis que les jets de sauvegarde ont pour but d'échapper à un effet défavorable.

Point n° 2 : les jets de caractéristique ne reflètent pas toujours le niveau, alors que les jets de sauvegarde, si. Ce point est particulièrement subtil. Si la tâche devrait être aisée pour un personnage de haut niveau, faites jouer un jet de sauvegarde. À l'inverse, si elle devrait être aussi difficile pour deux individus ayant la même valeur dans la caractéristique concernée, demandez un jet de caractéristique. Par exemple, parvenir ou non à enfoncer une porte est question de force physique, pas d'expérience. Le résultat de cette action est donc déterminé par un jet de Force. En fait, le jet de sauvegarde et le jet de caractéristique constituent les deux extrêmes, le jet de compétence occupant la position intermédiaire. Par exemple, quand un personnage traverse en courant une zone au relief accidenté, un jet d'Équilibre est préférable à un jet de Réflexes ou de Dextérité. Un tel jet ne reflète le niveau de l'aventurier que si ce dernier maîtrise la compétence Équilibre.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

C'est à vous d'attribuer le DD relatif à chaque effet, mais bien souvent, les règles sont extrêmement simples. La règle permettant de déterminer le DD du jet de sauvegarde assorti à un sort est toujours la même, tandis que les jets de sauvegarde accompagnant les pouvoirs spéciaux des monstres sont détaillés dans leur description (à moins qu'ils ne fonctionnent comme des sorts, auquel cas il suffit de revenir à la règle précédente). La règle est la suivante :

Sort : 10 + niveau du sort + modificateur de la caractéristique concernée (en fonction de la classe du jeteur de sorts).

Pouvoir de monstre : 10 + 1/2 DV + modificateur de la caractéristique concernée.

Divers : de 10 à 20. En cas de doute, fixez-le à 15.

Il en va pour les jets de sauvegarde comme pour les jets de compétence ou de caractéristique : vous pouvez modifier le DD ou appliquer un modificateur au résultat du jet. Voir Le petit pense-bête du MD, page 90.

Option : jets de sauvegarde associés à d'autres caractéristiques

Quand la situation est inhabituelle, vous pouvez modifier la caractéristique qui s'applique au jet de sauvegarde, de la même manière qu'il vous est proposé de le faire pour les jets de compétence (voir plus haut). Mais il s'agit d'une règle optionnelle, car tous les MD n'éprouvent pas le besoin d'y avoir recours.

- Les jets de Vigueur permettant de résister aux attaques mentales (telles qu'*assassin imaginaire*) pourraient être basés sur la Sagesse, ce qui en ferait un croisement entre jet de Vigueur et jet de Volonté (appliquez le bonus au jet de Vigueur, que le personnage doit à sa classe et à son niveau, et ajoutez-y son modificateur de Sagesse au lieu du modificateur de Constitution).
- Imaginons que vous autorisiez un magicien à lancer *porte dimensionnelle* par le biais d'une incantation rapide afin d'échapper à une trappe s'ouvrant sous ses pieds. Le temps de réaction est simulé par un jet de Réflexes, mais dans ce cas, vous pouvez prendre en compte le modificateur de Sagesse du personnage plutôt que son modificateur de Dextérité (compte tenu que lancer un sort accéléré par Incantation rapide constitue une action principalement mentale).
- Les jets de Volonté contre les enchantements pourraient utiliser le Charisme au lieu de la Sagesse, le Charisme représentant la force de personnalité.
- Enfin, les jets de Volonté contre les illusions pourraient reposer sur l'Intelligence, caractéristique qui représente le mieux les facultés de discernement.

Là encore, les modifications doivent se faire au cas par cas et rester très rares, à moins que vous ne souhaitiez les intégrer à votre campagne dans le cadre d'une règle maison.

Souvenez-vous que, si vous décidez de modifier la caractéristique associée à un jet de sauvegarde, c'est également à vous de déterminer quand votre règle maison s'applique (ne laissez surtout pas la décision aux joueurs). Certes, vos joueurs pourront parfois vous dire qu'ils trouvent normal qu'un jet de sauvegarde repose sur telle ou telle caractéristique plutôt que celle à laquelle il est traditionnellement associé, mais c'est à vous de décider des changements s'ils vous paraissent appropriés.

LA MAGIE

À partir des niveaux intermédiaires, la plupart des personnages sont capables de lancer des sorts, et tous ont accès à des objets merveilleux, dont certains produisent des effets magiques surprenants. La manière dont vous gérez les sorts et les objets magiques peut souvent faire la différence entre une bonne partie et une excellente partie.

DÉCRIRE L'EFFET DES SORTS

La magie est extrêmement voyante. Quand un personnage ou un PNJ jette un sort ou se sert de l'un de ses objets magiques, décrivez ce qui se passe et ajoutez-y des indications visuelles, sonores, tactiles ou olfactives, selon le cas de figure.

Ainsi, un *projectile magique* pourra ressembler à une dague d'énergie fendant l'air, à moins qu'il prenne la forme d'un poing semi-tangible heurtant violemment la cible, ou encore que l'incantation fasse apparaître une tête de démon crachant un rayon d'énergie. Quand une créature se rend invisible, elle disparaît plus ou moins rapidement, selon que vous préférez que la transition soit brutale ou, au contraire, graduelle. Un fiélon convoqué apparait dans une décharge d'énergie rouge sang et un nuage de fumée à la forte odeur de soufre. D'autres sorts ont des effets visuels évidents. La description d'une *boule de feu* ou d'un *éclair* semble ainsi bien établie, mais rien ne vous empêche de détailler la première comme une sphère de flammes vertes parsemée d'étincelles cramoisies, et le second comme un arc d'électricité bleutée.

Vous pouvez laisser vos joueurs décrire les sorts utilisés par leurs personnages, à condition que leur description ne fasse pas paraître le sort plus puissant qu'il n'est. Un sort qui ferait apparaître l'illusion d'un dragon rouge crachant des flammes dépasse largement le cadre de la description de *boule de feu*.

Il est également possible de décrire les sorts sans effets visuels. Comme un personnage réussissant son jet de sauvegarde sait qu'il vient de lui arri-

ver quelque chose (autrement dit, qu'il a été pris pour cible par un effet magique), vous pouvez lui dépeindre une tentative faite pour le charmer comme une griffe glacée cherchant vainement à se refermer sur son esprit (en cas de jet de sauvegarde raté, la cible n'a pas conscience de l'effet, car son esprit ne lui appartient plus).

Le son est également très important. Un *éclair* peut s'accompagner d'un crépitement si bruyant qu'il fait penser à un coup de tonnerre, tandis qu'un *cône de froid* pourra être annoncé par un souffle de vent glacé et un tintement cristallin.

LES SORTS DE DIVINATION

Les sorts tels qu'*augure*, *divination* ou *mythes et légendes* vous obligent à trouver des réponses immédiates aux questions des joueurs. Ils peuvent vous poser deux types de problèmes.

Les joueurs risquent de trop en apprendre. S'il est utilisé judicieusement, un sort de divination peut fournir trop de renseignements aux joueurs et gâcher en partie l'intérêt de l'aventure, par exemple en apportant un peu tôt la solution du mystère. La meilleure façon de contourner cet écueil consiste à bien penser aux options offertes aux personnages quand vous concevez votre aventure. N'oubliez pas que le prêtre peut avoir recours au sort *communion* pour découvrir l'identité de l'assassin du roi. Mais, même s'il faut éviter de tout révéler aux joueurs trop facilement, vous ne devez pas réduire la puissance de leurs sorts dans le seul but de préserver l'intrigue. Certains sorts ou objets permettent de se protéger des sorts de divination tels que *détection du Mal* ou *détection du mensonge*, mais n'essayez pas de concevoir des situations rendant inutiles les sorts des personnages. Attachez-vous plutôt à concocter des aventures prenant les sorts de divination en compte. D'accord, le prêtre du groupe parvient à découvrir très rapidement l'identité de l'assassin du roi. Mais il faut désormais appréhender ce dernier avant qu'il n'ait le temps de s'en prendre à la reine...

En résumé, essayez de contrôler les informations que vous délivrez aux joueurs, mais ne les gardez pas pour vous si les actions accomplies par les personnages devraient normalement leur permettre d'obtenir des réponses à leurs questions.

Vous ne disposez d'aucun temps de réflexion. Il y a de bonnes chances pour que vous ne sachiez pas qu'un personnage s'apprête à lancer un sort de divination avant qu'il ne le fasse, ce qui signifie que vous n'aurez pas le temps de prévoir vos réponses.

Une des façons de résoudre ce problème est évidente : pour poser une question concernant ce qui se trouve en bas d'un escalier obscur, les personnages doivent d'abord avoir conscience de la présence de cet escalier. Et, à partir du moment où les aventuriers se trouvent en situation de poser une question à ce sujet, vous devriez pouvoir leur répondre, car vous savez sûrement ce qui les attend en bas des marches. Sinon, il ne vous reste plus qu'à improviser.

Le plus difficile consiste à trouver le moyen de donner l'information. Par exemple, le sort *divination* indique que « le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder ». Il est bien souvent difficile d'improviser une telle réponse. Pour y remédier, essayez de trouver une ou deux phrases permettant de répondre à la majorité des questions, comme par exemple : « Si X vous semez, Y vous récolterez. » Dans ce cas, X est l'action et Y son résultat. Mais on peut également imaginer : « Si à X ton destin t'envoie, Y tu trouveras », dans lequel X est un lieu et Y peut être un trésor particulier, ou au contraire un concept tel que « le danger ».

CRÉER DE NOUVEAUX SORTS

Créer un sort déséquilibré nuira davantage à votre campagne que le fait de donner un objet magique trop puissant aux aventuriers. En effet, l'objet peut être détruit, vendu ou volé, mais une fois qu'un personnage connaît un sort, il devient extrêmement difficile de le lui retirer.

Lorsque vous créez un nouveau sort, basez-vous sur ceux qui existent déjà et faites appel à votre bon sens. Le processus de création est en soi assez simple ; ce qui est plus dur, c'est d'évaluer la puissance du sort, et donc son niveau. Si vous considérez qu'*invisibilité* est le « meilleur » sort du 2e niveau et que *charme-personne* et *sommeil* sont les « meilleurs » sorts du 1er niveau, et si votre sort vous paraît moins puissant que le premier, mais plus que les deux autres, c'est sans doute un sort du 2e niveau (encore que *sommeil* constitue un exemple atypique, en ce sens qu'il s'agit d'un sort dont la puissance relative diminue au fur et à mesure que le personnage gagne des niveaux, contrairement à *projectile magique* et à *boule de feu* ; assurez-vous bien que les sorts qui n'affectent que les créatures ayant peu de DV sont des sorts de bas niveau).

- Si un sort est si intéressant que vous n'imaginez pas que les personnages ne le prennent pas tout le temps, c'est qu'il est trop puissant ou que son niveau est trop bas.
- Un coût en points d'expérience (PX) constitue un bon facteur d'équilibrage, meilleur en fait qu'une composante matérielle onéreuse (les personnages gagnent parfois beaucoup d'argent, mais une perte de points d'expérience fait toujours mal).
- Lorsque vous déterminez le niveau du sort, comparez ses caractéristiques (portée, durée, cibles ou zone d'effet) à celles des sorts existants. En fonction du type de sort, une longue portée ou une durée prolongée peut parfois compenser un effet limité.
- Un sort dont l'usage est très limité (par exemple, un enchantement ne fonctionnant que contre les dragons rouges) peut tout à fait avoir un niveau de moins que si son champ d'application était plus général. Même à bas niveau, c'est le genre de sort qu'un barde ou un ensorceleur ne prend jamais, et que les autres lanceurs de sorts ne préparent que s'ils ont la certitude qu'il leur sera utile.
- Magiciens et ensorceleurs ne devraient pas être capables de jeter des sorts curatifs. Par contre, ils bénéficient théoriquement des meilleurs sorts offensifs. Si un sort est particulièrement voyant ou si son effet est très impressionnant, c'est sans doute un sort pour magicien ou ensorceleur.
- Les prêtres constituent le meilleur choix pour ce qui est des sorts qui soignent, qui réparent ou qui sont en rapport avec un alignement. Ce sont également eux qui disposent des meilleures incantations permettant d'obtenir des informations (comme *divination* et *communion*).
- Les druides maîtrisent surtout les sorts en rapport avec la faune et la flore.
- Paladins et rôdeurs ne devraient jamais avoir accès aux sorts d'attaque voyants et destructeurs, comme *projectile magique* et *boule de feu*.
- Enfin, les sorts de bardes sont surtout des enchantements ou des incantations permettant de recueillir des renseignements. Les sorts d'attaque tels que *cône de froid* sont à proscrire.

Maximum de dégâts possible pour les sorts

Si votre sort occasionne des dégâts, référez-vous aux Tables 3–22 et 3–23 pour connaître la limite à ne pas dépasser. Souvenez-vous que certains sorts utilisent des d4 pour déterminer les dégâts (c'est le cas de *mains brûlantes*), tandis que d'autres (comme *boule de feu*) font appel à des d6. Pour les prêtres, un d8 compte pour deux dés lorsqu'il s'agit de déterminer le maximum de dégâts possible. Les deux tables suivantes (ci-dessous et page suivante) sont plus représentatives des sorts de magicien, d'ensorceleur, de prêtre et de druide que de ceux de barde, de paladin ou de rôdeur.

TABLE 3–22 : MAXIMUM DE DÉGÂTS POSSIBLE POUR LES SORTS PROFANES

Niveau du sort	Dégâts max. (une cible)	Dégâts max. (plusieurs cibles)
1er	5 dés	—
2e	10 dés	5 dés
3e	10 dés	10 dés
4e	15 dés	10 dés
5e	15 dés	15 dés
6e	20 dés	15 dés
7e	20 dés	20 dés
8e	25 dés	20 dés
9e	25 dés	25 dés

Le maximum de dégâts possible peut varier selon que le sort affecte une ou plusieurs créatures. Un sort dit à une cible peut éventuellement en affecter plusieurs, mais dans ce cas, le total des dégâts est divisé entre les créatures visées. Par exemple, à haut niveau, *projectile magique* inflige 5 dés de dégâts. Si le personnage décide d'affecter plusieurs cibles, les dégâts doivent être répartis entre ces dernières. À l'inverse, un sort dit à plusieurs cibles inflige la totalité des dégâts à toutes les créatures touchées (par exemple, *boule de feu*).

TABLE 3–23 : MAXIMUM DE DÉGÂTS POSSIBLE POUR LES SORTS DIVINS

Niveau du sort	Dégâts max. (une cible)	Dégâts max. (plusieurs cibles)
1er	1 dé	—
2e	5 dés	1 dé
3e	10 dés	5 dés
4e	10 dés	10 dés
5e	15 dés	10 dés
6e	15 dés	15 dés
7e	20 dés	15 dés
8e	20 dés	20 dés
9e	25 dés	20 dés

OPTION : JET DE SORT

Vous pouvez substituer cette méthode à la règle habituelle du calcul du DD assorti au jet de sauvegarde d'un sort. Chaque fois qu'un personnage lance un sort accompagné d'un jet de sauvegarde, il jette 1d20, auquel il ajoute le niveau du sort et le modificateur de sa caractéristique habituelle (l'Intelligence s'il est magicien, le Charisme s'il s'agit d'un barde ou d'un ensorceleur, et la Sagesse dans le cas d'un lanceur de sorts divins). Le résultat final est le DD du sort. N'effectuez qu'un seul jet par sort, même si plusieurs créatures sont affectées.

Cette règle optionnelle rend la magie bien moins prévisible. Parfois, un sort de bas niveau lancé par un personnage quelconque pourra avoir un DD extrêmement élevé et, à l'inverse, un sort de haut niveau jeté par un maître de l'art pourra ne présenter aucune difficulté. Du coup, le niveau du sort et le modificateur de caractéristique perdent de l'importance. Comme pour les règles optionnelles liées au combat, celle-ci favorise généralement les plus faibles, c'est-à-dire, à terme, les ennemis des PJ.

L'intérêt de cette méthode, c'est qu'elle permet aux magiciens et autres jeteurs de sorts de se montrer très bons ou, au contraire, pitoyables (plutôt que réguliers), de même qu'un guerrier peut réussir des coups d'exception et en rater d'autres qui paraissent évidents.

OPTION : MÉTACOMPOSANTES

Une fois réduite en poudre, une corne de minotaure roux, extrêmement rare, peut être mélangée à des plantes médicinales capables de guérir de nombreux maux. La pâte obtenue est si puissante qu'un prêtre s'en servant pour lancer *restauration suprême* n'a pas besoin de sacrifier un peu de lui-même (les points d'expérience normalement requis par le sort).

Cette règle optionnelle permet l'utilisation de composantes matérielles extrêmement rares et aux vertus magiques, dites métacomposantes, qui viennent remplacer la dépense de PX exigée par certains sorts. Vous pouvez très bien ne l'autoriser qu'au cas par cas. Peut-être ces métacomposantes n'existent-elles que pour certains sorts, et pas pour les autres. Elles sont forcément rares et très coûteuses (dix à vingt fois le nombre de PX en pièces d'or constitue une bonne base de calcul). De plus, les personnages devront peut-être consulter des sages ou faire usage de sorts de divination afin de découvrir quelles sont ces composantes.

Vous pouvez même faire en sorte que ces composantes ne soient jamais disponibles à la vente. Le seul fait de les obtenir peut alors devenir une aventure à part entière. Traquer un minotaure au pelage roux peut être passionnant en soi, mais s'il faut récupérer une corne du monstre pour ramener un compagnon mort à la vie, la quête devient d'un seul coup bien plus importante.

De la même manière, certains ingrédients peuvent éventuellement remplacer les PX que les personnages doivent sacrifier pour créer des objets magiques.

Cette règle optionnelle fonctionne si elle rend la magie plus intéressante et si elle s'intègre à votre campagne. Par contre, ne l'utilisez surtout pas si vous craignez qu'elle vous empêche de contrôler les sorts extrêmement puissants (en faisant disparaître la restriction qu'impose la dépense de PX).

OPTION : CONVOCATION DE CRÉATURES SPÉCIFIQUES

Quand un aventurier lance *convocation de monstres* ou *convocation d'alliés naturels*, il reçoit l'aide d'une ou plusieurs créatures du type demandé, déterminées aléatoirement. Mais, si vous le souhaitez, vous pouvez permettre aux lanceurs de sorts d'appeler des créatures spécifiques. Cette règle optionnelle leur donne l'impression de vraiment contrôler les monstres qu'ils appellent (puisqu'ils peuvent les convoquer encore et encore), mais elle n'est pas sans problème, c'est pourquoi nous vous conseillons de bien y réfléchir avant de l'intégrer.

Créature spécifique. Chaque fois qu'un jeteur de sort convoque une créature d'un type donné, c'est toujours la même qui répond à son appel. Le joueur peut éventuellement déterminer les caractéristiques et les points de vie de « son » monstre. S'il préfère garder des caractéristiques moyennes afin d'éviter d'éventuels jets désastreux, acceptez (on ne rejoue jamais les caractéristiques d'une créature, même si elles sont calamiteuses). Le joueur peut également nommer chaque monstre et lui trouver des signes distinctifs.

Créatures multiples. Quand le personnage appelle plusieurs créatures, la première est toujours la même, et ainsi de suite. Par exemple, si Mialyë peut convoquer trois ouvriers formiens appelés Kulik, Skitky et Kliss, le premier à répondre à son appel est toujours Kulik, puis Skitky, et enfin Kliss (si elle parvient à convoquer les trois). La joueuse peut tirer les caractéristiques et les points de vie de toutes les créatures concernées.

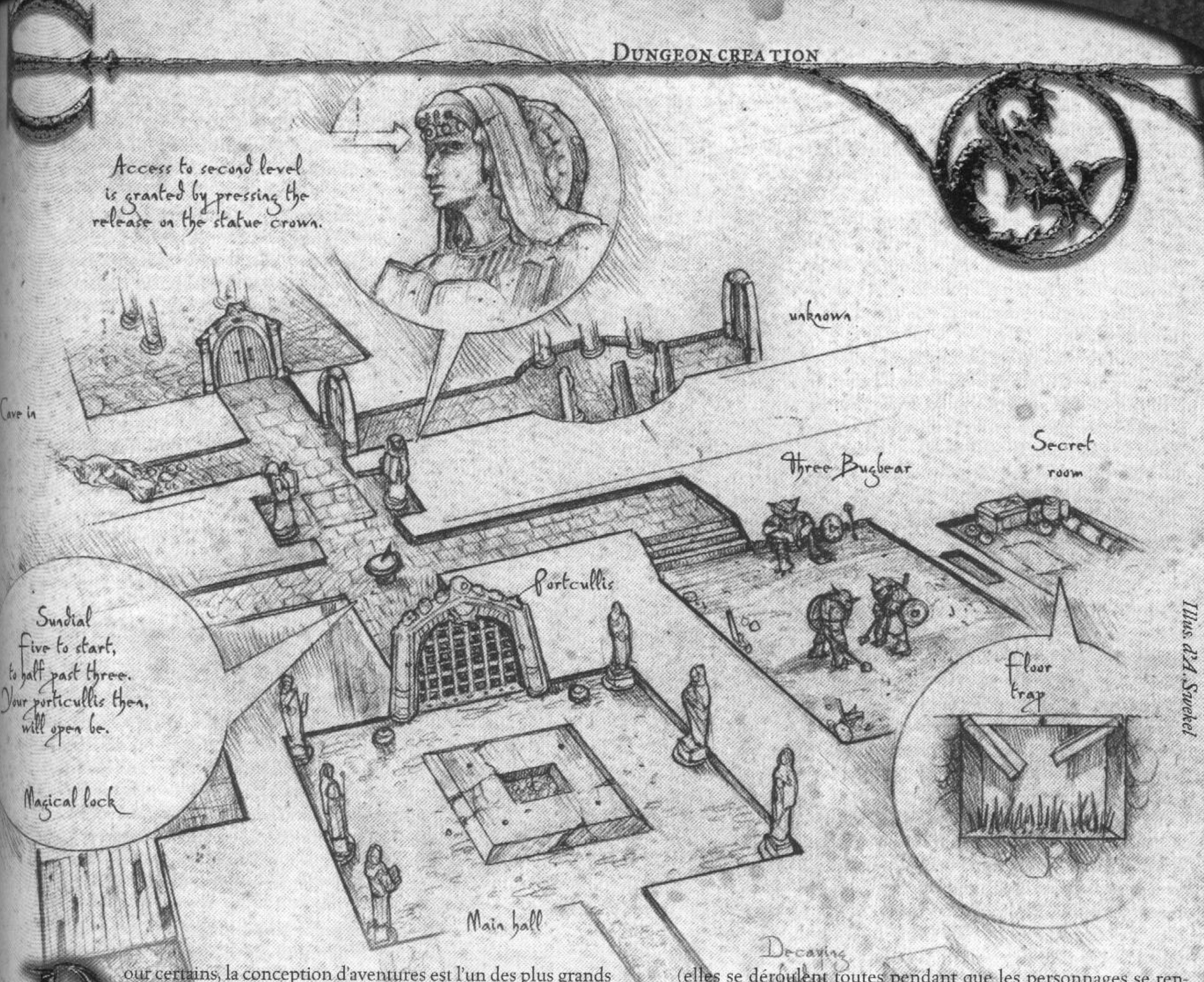
L'aventurier obtient toujours les mêmes monstres, même s'il change de sort. Par exemple, Mialyë peut appeler Kulik si elle utilise *convocation de monstres II* (une seule créature de niveau 2), et Kulik, plus éventuellement Skitky et Kliss, avec *convocation de monstres III* (1d3 créatures de niveau 2).

Limites de convocation. Le fait de pouvoir appeler encore et encore les mêmes créatures confère certains avantages indéniables. Le personnage peut par exemple envoyer un monstre en éclaireur sans s'inquiéter de la durée du sort, puis le convoquer de nouveau pour entendre son rapport. Toutefois, si la créature est tuée (et donc renvoyée chez elle), il est impossible de la rappeler avant 24 heures). Tant que ce délai n'est pas écoulé, le lanceur de sorts « perd » une créature possible de ce niveau. Par exemple, si Kulik se fait tuer et si Mialyë convoque deux ouvriers formiens plus tard dans la journée, seul Skitky répond à son appel (au lieu de Kulik et Skitky).

Si une créature convoquée meurt vraiment (par opposition au fait de se faire « tuer » dans le cadre du sort), elle n'est plus disponible, et le personnage perd un monstre possible de ce niveau. En gagnant un niveau, le PJ peut toutefois remplacer la créature tuée (voir ci-dessous).

Remplacement de créature. Chaque fois que le personnage gagne un niveau dans une classe de lanceur de sorts, il peut abandonner l'une de « ses » créatures et en choisir une autre à la place. Par exemple, au niveau 5, Mialyë peut appeler Kulik, Skitky et Kliss grâce à *convocation de monstres III*. En atteignant le niveau 6, elle peut se séparer de l'un des formiens pour appeler une autre créature. Si Kulik a des caractéristiques trop faibles au goût de Mialyë (ou s'il s'est fait tuer), elle peut choisir une nouvelle créature de niveau 2, déterminée aléatoirement, qui prendra par la suite la place de son « premier ouvrier formien ».

Rendre les créatures plus puissantes. Le meilleur moyen d'accroître la puissance des créatures convoquées consiste à leur donner des objets magiques. Le problème, c'est qu'elles ne peuvent pas les emporter avec elles. Chaque fois qu'elles disparaissent, elles laissent derrière elles tout ce qu'elles ont acquis sur le plan Matériel. Autrement dit, Mialyë ne peut pas donner une *cape de résistance* à Kulik (à peine peut-elle la lui prêter pendant la durée du sort), à moins d'aller la lui apporter sur son plan natal ou, au contraire, de faire vraiment venir le formien sur le plan Matériel (pour ce faire, elle devra avoir recours à un sort tel qu'*allié mineur d'outreplan, allié d'outreplan, allié majeur d'outreplan, contrat, contrat intermédiaire, contrat suprême* ou *portail*, qui amène complètement la créature appelée sur le plan Matériel).



Illus d'A. Swekel

LES AVENTURES

CHAPITRE 4

Pour certains, la conception d'aventures est l'un des plus grands avantages que procure le fait d'être MD. Elle offre en effet l'occasion de laisser libre cours à votre créativité pour donner vie à des lieux peuplés de monstres fantastiques et où s'enchaînent les événements les plus inattendus. Lorsque vous préparez une aventure, vous êtes seul maître à bord. Certes, cela demande beaucoup de travail, mais le résultat est à la hauteur des efforts consentis, et vos joueurs prendront beaucoup de plaisir à tenter de surmonter les épreuves que vous leur avez concoctées. Les MD expérimentés aiment concevoir des aventures complexes, originales et traversées par des PNJ mémorables. Une rencontre bien préparée peut procurer un grand plaisir à tous les participants, qu'elle prenne la forme d'un combat, d'un piège ou d'une discussion avec un PNJ.

« Qu'est-ce qu'une aventure ? » La réponse à cette question n'est pas aussi simple que vous pourriez le penser. Une campagne est une succession d'aventures, mais il n'est pas toujours évident de déterminer quand une aventure s'arrête et quand commence la suivante. Les aventures peuvent être si diverses qu'il est parfois problématique de les définir. Mais ne vous découragez pas, ce chapitre est là pour vous aider.

Une aventure commence par ce que l'on appelle parfois une « accroche », qui peut prendre des formes extrêmement variées (par exemple, des rumeurs faisant état d'un trésor perdu à l'intérieur d'un monastère en ruine ou un appel à l'aide lancé par la reine). L'accroche a pour but d'attirer l'attention des personnages et de les amener jusqu'au début de l'aventure, lequel peut être un lieu (par exemple, le monastère abandonné ou le palais de la reine), ou un événement (le vol du sceptre que les PJ sont chargés de récupérer).

Les aventures se décomposent en rencontres, qui sont généralement liées à certains endroits du plan ou de la carte que vous avez dessiné. Les rencontres peuvent également être conçues sous la forme d'instructions de type informatique (« Si les PJ attendent à l'extérieur du bosquet du druide pendant une heure, alors les trois ours-hiboux apprivoisés les attaquent »). Toutes les rencontres de l'aventure sont liées, par un thème (elles se déroulent toutes pendant que les personnages se rendent de la ville franche de Faucongris à la cordillère des Brumes cristallines), un lieu (elles prennent place dans les ruines de Château-Hardi) ou un événement (elles ont lieu tandis que les aventuriers essayent de délivrer le fils du maire, enlevé par Rahurg, le roi des ogres).

Les aventures peuvent être classées en deux grandes catégories : celles qui dépendent d'un site et celles qui dépendent d'un événement (ou d'une succession d'événements).

LES AVENTURES LIÉES À UN SITE

La Tombe des Horreurs, le Temple du Mal élémentaire ou la Tour fantôme d'Inverness, autant de lieux synonymes de légendes, de mystère et d'aventure. Si vous créez une aventure se déroulant à l'intérieur ou autour d'un lieu bien précis (un donjon, des ruines, une montagne, une vallée, une région sauvage, une ville, etc.), on dit qu'elle est liée à un site. Dans ce cas, votre aventure dépend d'un plan et les rencontres obéissent à une logique spatiale : elles se déroulent dès que les personnages approchent de l'endroit auquel chacune a été affectée. Il en résulte que la rencontre commence par une description du lieu lorsque les aventuriers arrivent.

La création d'une aventure liée à un site se déroule en deux étapes : le dessin du plan et la disposition des rencontres.

Le dessin du plan. Le papier quadrillé est recommandé si vous souhaitez un plan précis, car il vous permet d'utiliser une échelle instantanément visible (par exemple, 1,50 mètre ou 3 mètres par carreau). De plus, il vous

aide à tracer des lignes droites, ce qui est particulièrement utile pour dessiner des pièces. Signalez les endroits importants à l'aide de numéros ou de lettres. Au besoin, notez également sur le plan tout ce qui vous paraît digne d'intérêt, comme par exemple le contenu de chaque salle (statues, bassins, meubles, colonnes, marches ou estrades, trappes, rideaux, etc.). Définissez les lieux qui sont liés par la nature de leurs occupants (autrement dit, occupés par des créatures similaires ou alliées). Placez les éventuels pièges, en notant bien ce qui les déclenche. Enfin, réfléchissez à la portée et à la zone d'effet des sorts (si vous savez que le magicien PNJ de la salle 8 ouvrira le combat à l'aide d'*éclair*, regardez jusqu'où le sort porte sur votre plan).

N'oubliez pas que les personnages sont synonymes de bouleversements à l'intérieur du site. En cours d'aventure, notez les changements résultant de leur présence, en les indiquant éventuellement à même le plan. De cette manière, si les PJ reviennent après être partis récupérer des forces à l'extérieur, vous vous souviendrez instantanément des portes qu'ils ont défoncées, des pièges qu'ils ont déclenchés, des trésors qu'ils ont emportés, des gardes qu'ils ont vaincus, et ainsi de suite.

La disposition des rencontres. Cette seconde partie prend la forme d'une série de notes (détaillées ou non, selon votre souhait) décrivant chaque rencontre et les PNJ présents (leurs caractéristiques et les actions qu'ils risquent d'entreprendre), bref, tout ce qui vous semble utile. Par exemple, sur un plan détaillant un site en extérieur, vous pourriez indiquer l'endroit où se déclenche le glissement de terrain, le pont gardé par les hommes-lézards et l'antre du basilic, lequel inclura la description détaillée des diverses salles et les trésors qu'il est possible de récupérer sur les cadavres à moitié dévorés entassés dans la pièce du fond. Attribuez un numéro à chacun de ces endroits et notez à chaque fois les indications nécessaires pour faire jouer la rencontre. Si un lieu ou une salle ne mérite pas qu'on s'y attarde, ce n'est pas la peine de le signaler sur le plan.

La plupart des aventures de type « donjon » sont liées à un site. Voir Le donjon, page 105, ainsi que l'exemple d'aventure proposé en page 126.

Dans une aventure liée à un site, ce sont les personnages qui déterminent ce qui se passe, en fonction de l'endroit où ils se rendent. S'ils arrivent à un carrefour, ils peuvent aller dans la direction de leur choix. Ils ont même la possibilité de repartir par là où ils sont arrivés et de revenir bien plus tard. L'aventure n'aura sans doute pas changé en leur absence, ou du moins assez peu (en fait, tout dépend si votre site est statique ou dynamique ; voir ci-dessous).

Pour le MD, ce type d'aventure est le plus simple qui soit à faire jouer. Toutes les informations dont vous avez besoin se trouvent sous vos yeux, réparties entre le plan et vos annotations ou descriptions. Elles permettent de prendre en compte toutes les actions des personnages.

Souvent, les aventures liées à un site attirent les aventuriers grâce à la réputation du lieu où elles se déroulent, mais elles peuvent également être déclenchées par un événement amenant les PJ sur le site. Une fois qu'ils sont là, c'est le plan qui détermine les options qui leur sont proposées ; s'ils se trouvent dans un long couloir ne présentant qu'une porte sur la droite, ils n'ont que trois possibilités : continuer tout droit, revenir sur leurs pas ou ouvrir la porte.

SITES STATIQUES OU DYNAMIQUES

Parfois, une aventure liée à un site se déroule dans un lieu totalement statique, c'est-à-dire sans véritable évolution possible en l'absence des personnages. Le plan détaille des ruines centenaires occupées par des monstres, en indiquant où se trouvent les trésors, les pièges, etc. Les aventuriers peuvent y venir quand ils le souhaitent et, s'ils repartent, il y a de bonnes chances pour que le site n'ait pas changé à leur retour, même si quelques monstres seront probablement partis (et que d'autres seront venus s'installer) et qu'un piège ou deux auront peut-être été réamorcés (ou, au contraire, déclenchés par les nouveaux occupants).

Il est assez facile de concevoir une aventure liée à un site statique. Vous n'avez pas besoin de réfléchir à la façon dont les créatures concernées vivent en communauté, puisque chacune réside dans son coin, et seules les implications immédiates doivent vous préoccuper ; autrement dit : que se passe-t-il lorsque les PJ arrivent ?

Penchons-nous maintenant sur la question des sites dynamiques, en imaginant un temple drow fortifié. En règle générale, un site dynamique est synonyme d'organisation globale. Une fois les personnages sur place, ils ne tarderont pas à s'apercevoir que leurs actions affectent la manière dont les créatures réagissent dans le reste de l'édifice. Par exemple, si une des trois prêtresses drows échappe aux PJ, le temple fortifié se met aussitôt en état d'alerte et les intrus ont bien plus de chances de se faire repérer.

La création d'un site dynamique est sensiblement plus complexe que celle d'un site statique. Vous devez tenir compte des points suivants :

- Concevez un plan de défense pour les occupants du site : « En cas d'attaque, les gardes sonnent le gong pour donner l'alerte. Le bruit parvient jusqu'aux zones A, B et D. Les occupants de ces trois secteurs enfilent aussitôt leurs armures et renversent toutes les tables disponibles pour en faire des barricades. L'ensorceleur de B lance *invisibilité* sur lui-même et le barbare. »
- Réfléchissez aux conséquences de certaines actions : « Si quelqu'un touche aux trois gemmes maudites posées sur l'autel, la Porte des Enfers de la pièce 5 s'ouvre, ce qui permet de se rendre à la cité de Dis. Dans le même temps, 3d4 barbazus l'empruntent pour venir dans le plan Matériel. Ils occupent tout le donjon et sortent de nuit, pour mener des incursions à une dizaine de kilomètres à la ronde. »
- Déterminez les plans à long terme des occupants : « Dans un mois, les gobelins auront achevé le mur 39. Une fois ce rempart érigé, ils attaqueront les kobolds des cavernes 32 à 37. Si personne n'intervient, les gobelins l'emporteront en trois semaines et leur adepte récupérera la *baguette d'éclair* cachée dans le passage secret de la salle 35. »

LES AVENTURES LIÉES À UN ÉVÉNEMENT

La mort du roi, la Pluie de Feu incolore, l'arrivée de la fête foraine en ville, une série de disparitions inexpliquées, ou encore l'appel lancé par les marchands de Druus, qui cherchent des gardes pour protéger leurs caravanes, autant d'événements pouvant conduire les personnages d'aventure en aventure. Ce type de scénario prend la forme d'une succession d'actions et de réactions : « Il se produit ceci, et si les aventuriers réagissent de telle manière, il se passe cela… » Il se décompose en une suite d'événements, dont l'ordre et le déroulement peuvent être modifiés par l'intervention des PJ.

Dans une aventure de ce genre, les personnages ont une mission plus élaborée que « Tuer tous les monstres des environs », « Amasser autant d'or que possible », ou même « Explorer le secteur ». Au lieu de cela, ils doivent atteindre un certain objectif. Les rencontres qui leur sont proposées découlent de la progression de l'aventure (et donc des résultats qu'ils ont obtenus pour parvenir jusqu'à ce point), ou au contraire des efforts déployés par des adversaires cherchant à les stopper.

On dit souvent que ce type d'aventure est basé sur l'histoire, car il ressemble bien plus à un film ou un roman qu'à l'exploration d'un site passif. Les aventures liées à un ou plusieurs événements ne s'accompagnent pas d'un plan détaillé, mais plutôt de notes expliquant ce qui se passe à tel ou tel moment ; elles répondent donc à une logique temporelle plutôt que spatiale. Voici deux manières possibles pour organiser vos notes :

Organigramme. Notez les divers événements sur une feuille, en les enfermant chacun dans une bulle ou un cadre, et reliez-les à l'aide de flèches ; cela permettra de mieux visualiser dans quel ordre ils s'enchaînent : « Les personnages mènent l'enquête suite au meurtre récent. S'ils interrogent la serveuse, elle leur apprend qu'elle a vu un individu suspect traîner autour de l'étable la veille au soir. S'ils lui demandent où habite Grégory, elle le leur dit. » Dans cet exemple, deux flèches partent de la case « Serveuse » : la première conduit à l'écurie et la seconde au domicile de Grégory. Il va de soi que les aventuriers ne sont pas obligés de suivre ces pistes ; ils sont libres d'aller où bon leur semble.

Chronologie. Vous pouvez également concevoir une chronologie débutant au moment où les personnages prennent part à l'aventure (ou parfois même avant) : « Le lendemain de l'arrivée des aventuriers, Joham vient leur demander de l'aide. Le matin suivant, il est retrouvé mort dans sa chambre de l'auberge. Le soir même, Grégory vient à l'auberge et pose des questions pour savoir si le corps a été découvert. » Bien souvent, certains événements de la chronologie dépendent d'une condition bien précise : « S'il est manifeste que les personnages s'intéressent à lui, Grégory tente de quitter la ville à la faveur de la nuit. »

Attention à ne pas être trop dirigiste avec ce type d'aventure ; les aventuriers doivent pouvoir choisir ce qu'ils font et où ils vont. Voir La structure, page suivante.

LA MOTIVATION

La motivation est le moteur de l'aventure, puisque c'est elle qui encourage les personnages à prendre part au scénario. Si les aventuriers ne se sentent pas motivés, il y a peu de chances pour qu'ils réagissent comme vous le souhaitez, et tous vos efforts auront été vains. L'appât du gain, la peur, le désir de vengeance, la colère ou la curiosité sont d'excellentes motivations, de même que l'envie de s'amuser, bien sûr. Ne l'oubliez jamais, car c'est sans doute la plus importante.

MOTIVATIONS PERSONNALISÉES OU D'ORDRE GÉNÉRAL

Les motivations personnalisées sont celles que vous concevez en fonction des membres du groupe. En voici quelques exemples :

- Les personnages sont des mercenaires qui ne se préoccupent guère du sort des innocents ou du fait qu'un royaume puisse être menacé par les forces du Mal. Par contre, ils sont toujours prêts à s'enrichir...
- Mialyë la magicienne a été tuée par les gargouilles des Cavernes de la Terreur et ses compagnons cherchent le moyen de la ramener à la vie. Fort de cette information, vous leur expliquez qu'ils ont entendu parler d'un prêtre de Pélor connu pour son grand cœur et demeurant au sud, dans la ville de Dyves. Une fois sur place, ils apprennent que le prêtre est tout à fait disposé à ressusciter leur amie, pour peu qu'ils l'aident à nettoyer les niveaux inférieurs de son temple, infestés de rats-garous...
- Vous savez que les personnages se sont enrichis en pillant la tour d'un magicien. Vous ne les attirerez pas dans l'aventure suivante par des rumeurs de trésors fabuleux, mais en leur apprenant que le magicien ne serait pas mort, ou plutôt qu'il serait revenu à la vie sous la forme d'un vampire avide de revanche...
- Ralcoss, le frère de Tordek, vient trouver les aventuriers pour leur expliquer que les nains de Dunadan viennent de vivre une véritable tragédie et qu'ils ont désespérément besoin d'aide...

Les motivations d'ordre général n'en sont pas vraiment. Elles se contentent de proposer une aventure aux personnages, en leur expliquant, par exemple, que les cimes de la vallée Perdue abriteraient une ou plusieurs wivernes. Les aventuriers sont libres de se rendre sur place, mais rien ne les y oblige. Les motivations personnalisées sont plus intéressantes en ce sens qu'elles aident les personnages à s'intégrer à l'univers de jeu, mais celles d'ordre général sont également utiles, car elles permettent aux joueurs de prendre conscience que votre monde est vaste et que tout ce qui s'y déroule n'est pas directement lié aux PJ.

LA STRUCTURE

Que votre aventure soit liée à un site ou à une succession d'événements, elle répond toujours à une structure bien définie, en commençant à un point précis et en s'achevant de la même manière. Certaines aventures sont terminées en une heure, d'autres nécessitent plusieurs mois de jeu. Leur durée ne dépend que de vous, mais nous vous recommandons de la planifier afin de prévoir le nombre de séances nécessaires (ce qui est particulièrement utile pour s'assurer que tous vos joueurs seront présents jusqu'à la fin). Voici quelques conseils pour concevoir de bonnes aventures, ainsi que les pièges à éviter.

Tordek n'a pas vu venir l'embuscade tendue par l'ogre.

LES BONS ÉLÉMENTS STRUCTURELS

Les bonnes aventures sont celles au cours desquelles tout le monde s'amuse. Cela peut sembler évident, mais c'est on ne peut plus vrai. Tout ce qui vous plaît, à vous et à vos joueurs, ne peut qu'enrichir l'aventure. Les points suivants ont de bonnes chances de se retrouver dans les parties que tout le monde apprécie :

Des possibilités de choix. Toute aventure digne de ce nom s'accompagne de choix importants de la part des personnages. À chaque fois, leur décision devrait avoir des répercussions importantes sur la suite. Ces choix peuvent être tout simples (les PJ préfèrent prendre le couloir de droite, en direction de la fontaine magique, plutôt que celui de gauche, qui mène à l'antre de la pyrohydre), ou au contraire avoir des ramifications complexes (ils décident de ne pas aider la reine contre son grand vizir, avec pour conséquence que la souveraine est assassinée et que le grand vizir s'empare du trône).

Les choix difficiles. N'hésitez pas à proposer quelques choix cornéliens à vos joueurs. Par exemple, les personnages doivent-ils aider le clergé d'Héronéus à faire la guerre aux gobelins, même si cela les empêche d'atteindre la forteresse de Nast avant que le duc malfaisant n'appelle ses assassins slaads ? Doivent-ils faire confiance au dragon, ou au contraire ignorer l'avertissement que le grand reptile vient de leur donner ?

Des rencontres variées. Une bonne aventure doit mélanger les plaisirs : attaque, défense, problèmes à résoudre, enquête et interprétation des personnages. Assurez-vous de varier les types de rencontres (voir Les rencontres, page 100).

Des événements passionnants. Une aventure doit se dérouler comme une histoire, avec des moments de tension ou de suspense et une fin palpitante. Ce type de déroulement est plus facile à gérer dans une aventure liée à une succession d'événements (au cours de laquelle vous contrôlez davantage à quel moment se déroule chaque rencontre), mais il est également possible de le concevoir pour une aventure liée à un site (par exemple, en créant un lieu à l'intérieur duquel les rencontres ont de bonnes chances de se produire dans l'ordre de votre choix). Ayez un bon sens du rythme : commencez lentement et faites monter la tension. Il est toujours bon d'achever une séance après une rencontre chargée de suspense.

Des rencontres permettant aux PJ de se servir de leurs pouvoirs. Si le magicien ou l'ensorceleur du groupe peut lancer *vol*, prévoyez une ou deux rencontres aériennes. Si l'un des joueurs incarne un prêtre, ajoutez

quelques morts-vivants à l'aventure afin qu'il puisse les repousser. Si le groupe comprend un rôdeur ou un druide, incluez quelques rencontres avec des animaux (les animaux sanguinaires peuvent constituer de redoutables adversaires, même pour des PJ de niveau intermédiaire ; voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions). Essayez de donner à chaque personnage l'occasion de se mettre en valeur. Les pouvoirs et aptitudes offerts aux aventuriers ont pour but de les rendre toujours plus forts, mais ils n'ont pas le moindre intérêt si les PJ n'ont jamais l'occasion de s'en servir.

LES MAUVAIS ÉLÉMENTS STRUCTURELS

Veillez à éviter les pièges suivants :

Mener les PJ par le bout du nez. Une mauvaise aventure liée aux événements limite sévèrement les actions des personnages ou prend la forme d'une succession d'événements qui ont lieu quoi que fassent les PJ. Par exemple, il est dangereux de concevoir un scénario dans lequel les aventuriers trouvent un objet puis se le font dérober par des PNJ. Si les personnages conçoivent un bon moyen de protéger l'objet, ils n'apprécieront guère de se le faire tout de même voler pour la simple raison que vous aviez décidé qu'il devait en être ainsi. Dans ce cas, les joueurs sont frustrés, car rien de ce qu'ils peuvent imaginer n'a d'impact sur l'aventure. Or, au contraire, toutes les aventures doivent dépendre de leurs choix. Les joueurs doivent avoir le sentiment que leurs personnages ont de l'importance, que leurs décisions modifient la campagne (ne serait-ce qu'un peu) et qu'elles ont des répercussions (bonnes ou mauvaises) qu'il leur faudra assumer par la suite.

Les ravaler au rang de spectateurs. Dans ce type de mauvaise aventure, toutes les tâches importantes sont accomplies par des PNJ. L'histoire est peut-être passionnante, mais les personnages n'y prennent pour ainsi dire pas part. Même si vous aimez tout particulièrement un de vos PNJ, ne le rendez pas omniprésent. Si vous pensez que votre guerrier PNJ pourrait livrer un fabuleux combat contre l'ensorceleur menaçant le royaume (également un PNJ), pensez à quel peut être l'intérêt des joueurs si leurs personnages ne font que compter les points.

Les interventions divines. Ce type de piège est similaire au précédent, en ce sens qu'il repose sur l'intervention d'un dieu (ou de l'un de ses serviteurs) pour conclure l'aventure. Ne mettez pas les aventuriers dans une situation où ils ne peuvent survivre qu'en appelant quelqu'un d'autre à la rescousse. Il est parfois agréable de se faire secourir, mais cela devient vite fatiguant, à la longue. La quasi-totalité des joueurs préféreront que leurs personnages viennent seuls à bout d'un jeune dragon, plutôt que d'affronter un grand dracosire et ne parvenir à le terrasser que grâce à l'intervention opportune de plusieurs PNJ de haut niveau.

Empêcher les PJ de se servir de leurs pouvoirs. Il est bon que vous connaissiez les pouvoirs et les aptitudes des aventuriers, mais ne passez pas votre temps à concevoir des aventures qui les restreignent en permanence. Si le magicien du groupe vient d'apprendre à lancer *boule de feu*, n'ayez pas pour premier réflexe de ne lui opposer que des adversaires immunisés contre le feu. De la même manière, ne créez pas des donjons à l'intérieur desquels les sorts tels que *vol* ou *téléportation* ne fonctionnent pas, simplement parce qu'ils vous dérangent. Servez-vous des pouvoirs et aptitudes des personnages pour inventer des rencontres plus intéressantes, plutôt que de décider arbitrairement qu'ils ne fonctionnent pas.

LA CIRCULATION DES INFORMATIONS

La structure de l'aventure dépend pour beaucoup de ce que savent les personnages. S'ils connaissent l'existence du dragon tapi au cœur du donjon, ils conserveront vraisemblablement leurs forces d'ici là et veilleront à élaborer une tactique permettant de le vaincre. S'ils découvrent l'identité du traître, ils agiront en conséquence. Enfin, s'ils apprennent trop tard que leurs actions vont provoquer l'éboulement des cavernes dans lesquelles ils se trouvent, ils ne pourront plus l'empêcher.

Ne trahissez pas tous les secrets de votre aventure, mais révélez-en quelques bribes aux joueurs, de-ci de-là. Par exemple, si les elfes noirs sont à l'origine du soulèvement des géants, placez peu à peu des indices révélant ce fait. Les renseignements découverts en affrontant les géants des collines conduisent au repaire des géants du givre, puis à celui des géants du feu. Là, et là seulement, les aventuriers s'aperçoivent que toute la machination a été fomentée par les drows. La rencontre finale n'en devient alors que plus passionnante.

Dans certaines situations, les personnages savent tout ce qu'il faut savoir avant même le début de l'aventure. Cela ne doit pas vous inquiéter. Toute aventure ne doit pas nécessairement s'accompagner d'une part de mystère. Par exemple, les PJ apprennent qu'une tour hantée perdue au fond des bois est occupée par un vampire et ses serviteurs morts-vivants. Ils s'y rendent après avoir fait provision de pieux et d'eau bénite, affrontent les morts-vivants et finissent par détruire le vampire. L'aventure n'en est pas moins intéressante pour autant. Cela étant, par moments, une surprise peut la rendre plus passionnante encore. Dans ce cas, le vampire s'avère être un mort-vivant d'alignement bon, qui résiste autant qu'il le peut à l'idée d'attaquer des proies intelligentes, mais qui succombe peu à peu aux suggestions de l'érinye vivant dans les catacombes de l'église de la ville. Ces deux types d'aventure fonctionnent parfaitement, tant que vous n'en abusez pas. Sachez donc alterner les genres.

Enfin, n'oubliez jamais les sorts de divination pour ce qui est des renseignements que vous comptez révéler aux joueurs. Ne limitez pas l'utilisation de ces sorts. Au contraire, lisez bien ce qu'ils permettent, préparez-vous à ce que les aventuriers en fassent usage et réfléchissez aux informations que vous leur révélerez quand ils le feront (voir Les sorts de divination, page 95). Et s'ils ne le font pas, autrement dit s'ils ne se servent pas de tous les outils mis à leur disposition, dites-vous bien qu'ils méritent de rester dans le noir, et peut-être d'échouer.

LES RENCONTRES

Même si nous pouvons parler des heures durant des aventures et des histoires qui permettent de les créer, une partie de *D&D* se compose principalement de rencontres. Chaque rencontre est en quelque sorte une aventure en miniature : elle présente un début, un milieu, une fin et des conditions de victoire déterminant un vainqueur et un perdant.

RENCONTRES PERSONNALISÉES OU D'ORDRE GÉNÉRAL

Tout comme les motivations, les rencontres peuvent être spécialement prévues pour les personnages. On dit qu'une rencontre est spécifiquement prévue pour les PJ lorsque vous prenez en compte que le magicien du groupe possède une *baguette d'invisibilité* et que le guerrier a une CA de 23. Dans ce cas, le MD conçoit la rencontre de sorte qu'elle corresponde parfaitement aux aventuriers, allant même parfois jusqu'à la décomposer en fonction de chaque PJ : le squelette de minotaure affrontera le barbare du groupe, un autre squelette armé d'une arbalète est posté sur une corniche que seul le roublard peut atteindre, le moine est le seul à pouvoir bondir de l'autre côté du gouffre pour abaisser le levier de la herse qui empêche d'accéder au trésor, et le sort *invisibilité pour les morts-vivants* permet au prêtre d'approcher du trésor gardé par les squelettes tandis que la bataille fait rage.

À l'inverse, quand la rencontre est d'ordre général, c'est aux personnages de s'adapter aux conditions, et non l'inverse. Des gobelours vivent au sommet de la colline aux Trèfles et, si les aventuriers s'y rendent, il leur faut combattre ce type de créatures, même si leurs sorts ou objets magiques ne sont pas prévus pour. Ce type de rencontre rend l'univers de campagne plus crédible, en montrant bien qu'il ne tourne pas exclusivement autour des PJ ; il est donc recommandé de mêler les deux genres.

Si, malgré cela, vous préférez vous cantonner aux rencontres d'ordre général, n'hésitez pas à prévenir vos joueurs. Certaines des rencontres de votre aventure auront un niveau de difficulté correspondant au niveau global du groupe, mais pas toutes. Par exemple, vous pourriez décider où se trouve l'antre du dragon bien avant que les aventuriers n'aient atteint le niveau nécessaire pour affronter un tel monstre. Si les joueurs savent que leurs personnages ne sont pas forcément de taille à vaincre tous les adversaires que vous leur proposez, ils auront de meilleures chances de prendre la bonne décision (autrement dit, fuir et attendre d'être plus forts) quand la situation se présentera.

FACTEUR DE PUISSANCE ET NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le facteur de puissance (FP) de chaque monstre indique pour quel type de personnages il constitue un adversaire approprié : un monstre ayant un FP de 5 est prévu pour offrir une opposition équilibrée à un groupe de personnages de niveau 5. Si les aventuriers sont de plus haut niveau (autrement dit, si le niveau global du groupe est supérieur au FP de la créature),

ils gagnent moins de points d'expérience, car l'ennemi proposé était moins fort qu'eux (et inversement).

Les groupes réunissant un minimum de cinq aventuriers sont souvent capables de vaincre des monstres dont le FP est plus élevé. De même, si les personnages ne sont pas plus de trois, ils auront sans doute du mal à venir à bout d'une créature considérée comme aussi puissante qu'eux. Malgré ces considérations, le nombre de points d'expérience accordés dépend uniquement du niveau global du groupe, sans tenir compte du nombre de PJ concernés. Voir le Chapitre 7 : les récompenses.

Niveau de difficulté en cas de monstres multiples

Si chaque monstre s'accompagne d'un certain facteur de puissance, il est évident que plusieurs monstres agissant de concert présentent un danger plus grand encore. Référez-vous à la Table 4–1 pour déterminer le niveau de difficulté (ND) présenté par un groupe de monstres, mais aussi pour savoir combien il faut de monstres pour atteindre un niveau de difficulté donné (ce qui est extrêmement utile pour équilibrer une rencontre en fonction de la puissance des personnages).

Pour obtenir une rencontre équilibrée, on commence par calculer le niveau moyen du groupe (en additionnant le niveau de chaque aventurier et en divisant le total par le nombre de PJ). Si vous souhaitez que l'opposition soit de force égale, consultez la ligne correspondant au niveau moyen du groupe dans la colonne de gauche de la Table 4–1 (« Niveau de difficulté »). Cela fait, cherchez, sur la même ligne, le facteur de puissance des créatures que vous souhaitez utiliser. Une fois trouvé, il ne vous reste plus qu'à remonter tout en haut de la colonne correspondante pour connaître le nombre de créatures qu'il faut utiliser pour obtenir une rencontre équilibrée par rapport au niveau des PJ.

Supposons par exemple que vous vouliez opposer des ogres à un groupe de niveau 6. Le *Manuel des Monstres* indique que les ogres ont un FP de 2. Vous consultez donc la ligne « 6 » dans la colonne « Niveau de difficulté » et vous la suivez jusqu'à trouver le résultat correspondant au FP souhaité, à savoir « 2 ». Il suffit ensuite de remonter pour constater que quatre monstres ayant un FP de 2 constituent une rencontre équilibrée pour des personnages de niveau 6.

Si vous souhaitez déterminer le niveau de difficulté présenté par un groupe de monstres, suivez le cheminement inverse (commencez par le nombre de créatures, descendez jusqu'à trouver leur FP, puis lisez le ND correspondant dans la colonne de gauche).

Deux créatures de force égale. Généralement, si le FP d'une créature est inférieur de 2 au niveau de difficulté de la rencontre, deux créatures de ce type correspondent à une rencontre assortie du ND voulu. Ainsi, deux géants du givre (FP 9 chacun) correspondent à une rencontre de ND 11. La progression se poursuit de la sorte, en augmentant le ND de 2 chaque fois que le nombre de créatures est doublé. Il en ressort que quatre créatures ayant un FP de 7 (disons, des géants des collines) constituent également une rencontre de ND 11, de même que huit monstres ayant un FP de 5 (par exemple, des ettins). Attention toutefois, car ce calcul ne fonctionne plus avec les créatures ayant un FP de 1 ou moins. Veillez à consulter la Table 4–1 pour de telles rencontres.

Deux créatures de force inégale. Si la créature que vous avez choisie a un FP inférieur de 1 au ND voulu, vous pouvez augmenter le ND de la rencontre en ajoutant une seconde créature dont le FP est inférieur de 3 au ND souhaité. Par exemple, un maître du donjon prévoit une rencontre avec un aboleth (FP 7) pour un groupe de niveau 8. Deux aboleths correspondraient à un ND de 9 et le MD juge que c'est trop ; il décide donc d'associer une créature à son aboleth afin de faire passer le ND de la rencontre à 8. Consultant la Table 4–1, il constate que la ligne correspondant

TABLE 4–1 : NOMBRE DE CRÉATURES RENCONTRÉES

	Nombre de créatures							Deux créatures	
Niveau de difficulté	Une	Deux	Trois	Quatre	Cinq ou six	Sept à neuf	Dix à douze	Force égale	Force inégale
1	1 ou 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2	1/2 + 1/3
2	2 ou 3	1	1/2 ou 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1	1 + 1/2
3	3 ou 4	1 ou 2	1	1/2 ou 1	1/2	1/3	1/4	1	2 + 1
4	3, 4 ou 5	2	1 ou 2	1	1/2 ou 1	1/2	1/3	2	3 + 1
5	4, 5 ou 6	3	2	1 ou 2	1	1/2	1/2	3	4 + 2
6	5, 6 ou 7	4	3	2	1 ou 2	1	1/2	4	5 + 3
7	6, 7 ou 8	5	4	3	2	1	1/2	5	6 + 4
8	7, 8 ou 9	6	5	4	3	2	1	6	7 + 5
9	8, 9 ou 10	7	6	5	4	3	2	7	8 + 6
10	9, 10 ou 11	8	7	6	5	4	3	8	9 + 7
11	10, 11 ou 12	9	8	7	6	5	4	9	10 + 8
12	11, 12 ou 13	10	9	8	7	6	5	10	11 + 9
13	12, 13 ou 14	11	10	9	8	7	6	11	12 + 10
14	13, 14 ou 15	12	11	10	9	8	7	12	13 + 11
15	14, 15 ou 16	13	12	11	10	9	8	13	14 + 12
16	15, 16 ou 17	14	13	12	11	10	9	14	15 + 13
17	16, 17 ou 18	15	14	13	12	11	10	15	16 + 14
18	17, 18 ou 19	16	15	14	13	12	11	16	17 + 15
19	18, 19 ou 20	17	16	15	14	13	12	17	18 + 16
20	19+	18	17	16	15	14	13	18	19 + 17

COMMENT ÉVALUER LA DIFFICULTÉ D'UNE RENCONTRE ?

Comme une séance comprendra sans doute de nombreuses rencontres, vous ne souhaitez sans doute pas épuiser les personnages à chaque fois, sans quoi ils n'auront d'autre choix que de se reposer après chaque rencontre, ce qui nuira forcément au rythme de l'aventure. Pour vous aider à bien évaluer la difficulté d'une rencontre, vous pouvez considérer qu'une rencontre dont le ND (niveau de difficulté) est égal au niveau moyen du groupe doit obliger les personnages à utiliser environ 20 % de leurs ressources disponibles (en termes de points de vie, de sorts, d'objets magiques à charges ou à usage unique, etc.). Cela signifie qu'en moyenne, les aventuriers ont besoin de se reposer après quatre rencontres de leur niveau, la cinquième ayant de grandes chances de les tuer.

Les personnages doivent pouvoir résister à un nombre de rencontres plus élevé si le ND de ces dernières est inférieur au niveau du groupe (et inversement). Généralement, ils doivent pouvoir affronter deux fois plus de rencontres dont le ND est inférieur de 2 à leur niveau moyen avant d'avoir besoin de repos (quatre fois plus si le ND est inférieur de 4, etc.). Dans le même temps, une rencontre avec un adversaire auquel est associé un ND supérieur de 2 au niveau du groupe risque de pousser les PJ dans leurs derniers retranchements, même si, avec de la chance, ils pourraient peut-être en enchaîner deux avant d'avoir besoin d'un répit. N'oubliez jamais que, dès que le ND est plus élevé que le niveau moyen du groupe, le risque de décès d'un ou plusieurs personnages augmente très fortement.

à un ND de 8 lui donne « 7 + 5 » dans la colonne « Force inégale ». Cela signifie qu'un monstre de FP 7 et un autre de FP 5 constituent une rencontre de ND 8.

En règle générale, vous pouvez considérer plusieurs créatures comme une seule dont le FP est égal au ND associé au groupe. Par exemple, au lieu d'opposer aux personnages une créature ayant un FP de 4 (disons, un ours brun), vous pouvez leur proposer deux créatures de FP 2 (deux ours noirs), qui donnent un ND combiné de 4.

Certains monstres voient leur FP exprimé sous forme de fraction. Ainsi, un orque (FP 1/2) ne peut menacer un groupe de niveau 1. Cela signifie que vous devez effectuer votre calcul comme si l'orque avait un FP de 1 puis diviser le résultat par 2, ou considérer que deux orques correspondent à un monstre ayant un FP de 1.

Les rencontres avec plus d'une douzaine de créatures sont extrêmement difficiles à évaluer. Si vous avez besoin d'au moins treize monstres pour obtenir le ND souhaité, c'est sans doute qu'ils sont trop faibles de toute façon et qu'ils n'opposeront vraisemblablement pas une résistance intéressante aux aventuriers. C'est pour cette raison que la Table 4–1 s'arrête à douze créatures.

LA DIFFICULTÉ

Parfois, les personnages rencontrent des créatures qui n'ont aucune chance de leur résister, mais il arrive également que ce soient eux qui n'aient d'autre solution que la fuite. Une aventure bien conçue propose des rencontres de difficulté diverse. La Table 4–2 indique, en pourcentage, la répartition idéale pour une aventure réussie.

TABLE 4–2 : DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

% du total	Rencontre	Description
10 %	Facile	ND inférieur au niveau du groupe
20 %	Facile si bien négociée	Spécial (voir ci-dessous)
50 %	Équilibrée	ND égal au niveau du groupe
15 %	Très difficile	ND supérieur de 1 à 4 au niveau du groupe
5 %	Injouable	ND supérieur de 5 ou plus au niveau du groupe

Facile. Les personnages doivent l'emporter sans courir le moindre risque, ou presque. Le ND de la rencontre est inférieur au niveau moyen du groupe. Les rencontres faciles peuvent logiquement être multipliées à l'infini sans que les PJ aient besoin de repos.

Facile si bien négociée. Cette rencontre devient facile si les aventuriers trouvent (et éliminent) ce qui la rend complexe. Par exemple, s'ils tuent rapidement le prêtre invisible qui ne cesse de soigner les ogres, tout devient d'un seul coup bien plus aisé. Par contre, si les PJ n'arrivent pas à identifier le problème, la rencontre peut devenir équilibrée, ou même très difficile.

Équilibrée. La plupart des rencontres menacent au moins un des membres du groupe. Elles sont équilibrées en ce sens que leur ND correspond au niveau moyen du groupe. En moyenne, les personnages doivent pouvoir en enchaîner quatre (ou parfois un peu plus) avant de commencer à manquer sérieusement de points de vie, sorts et autres ressources. Si une rencontre ne force pas les PJ à puiser un tant soit peu dans leurs réserves, elle n'est pas équilibrée.

Très difficile. Un aventurier (ou plus) risque de mourir. Le ND de la rencontre est plus élevé que le niveau moyen du groupe. Ce type de rencontre peut être plus dangereux qu'une rencontre injouable (voir ci-dessous), car les PJ peuvent se dire qu'ils ont leur chance (leur premier réflexe ne sera donc pas de fuir).

Injouable. Les personnages ont intérêt à s'enfuir sans demander leur reste, sans quoi ils ont toutes les chances de se faire tailler en pièces. Le ND de la rencontre est largement supérieur (de 5 ou plus) au niveau moyen du groupe.

Remarques concernant la difficulté

- Le manque d'espace défavorise les roublards, qui ne pourront pas tenter d'attaque sournoise s'ils ne peuvent s'écarter du combat.
- Les ennemis dispersés compliquent la tâche des lanceurs de sorts, la zone d'effet de la plupart des sorts restant assez modeste.
- Au corps à corps, il est plus difficile d'affronter plusieurs adversaires moins puissants qu'un ennemi unique.
- Les morts-vivants deviennent bien plus redoutables s'il n'y a pas de prêtre parmi les aventuriers.
- Les rencontres avec des animaux ou des plantes sont bien plus dangereuses sans druide ou rôdeur au sein du groupe.
- Les rencontres avec des Extérieurs d'alignement mauvais sont bien plus redoutables s'il n'y a pas de paladin ou de prêtre parmi les PJ (ni de magicien ou d'ensorceleur, dans une moindre mesure).
- Les ennemis nombreux sont nettement plus difficiles à vaincre sans magicien ou ensorceleur.
- Les portes verrouillées et les pièges constituent des obstacles autrement plus importants en l'absence de roublard.
- Si elles sont trop répétées, les rencontres de type combat sont beaucoup plus dangereuses quand le groupe ne comprend pas au moins un guerrier, un barbare, un paladin ou un rôdeur.
- Ces mêmes rencontres feront beaucoup plus de dégâts au sein du groupe si aucun prêtre n'est là pour soigner les blessés au terme de chaque combat.
- Le barde et le prêtre sont d'excellents personnages de soutien. Leur présence rend la quasi-totalité des rencontres plus faciles.

Ces remarques n'ont pas à être prises en compte pour le calcul du facteur de puissance, mais pensez-y tout de même lorsque vous préparez vos rencontres.

DES MONSTRES PLUS PUISSANTS

Un basilic particulièrement énorme et doté de davantage de points de vie et d'un meilleur bonus de base à l'attaque sera forcément plus dangereux. Si vous appliquez les règles du *Manuel des Monstres* pour ce qui est de l'augmentation possible des DV des monstres, la logique voudrait que vous augmentiez également les PX en conséquence. Autrement dit, un accroissement de 50 % des DV correspond à une augmentation identique (50 %) des PX. Pour ce qui est du FP, partez du principe que, si vous doublez le nombre de DV d'un monstre, son FP augmente de 2 (et de 1 pour un accroissement de 50 % de ses DV).

Si votre monstre a atteint un certain niveau dans une classe, ajoutez son FP de base à son niveau de classe pour obtenir son FP effectif. Ôtez 1 à ce total si sa classe est habituellement réservée aux PNJ (voir le Chapitre 2), mais même dans ce cas, le FP effectif doit toujours être supérieur au FP de base.

FP habituel du monstre + niveau (classe de PJ) = FP effectif
FP habituel du monstre + niveau (classe de PNJ) – 1 = FP effectif
FP effectif ≥ FP habituel du monstre + 1

LE LIEU DE LA RENCONTRE

Un combat se déroulant sur un pont constitué de crânes et surplombant un lac de lave bouillonnante devient plus passionnant que s'il avait lieu dans une salle quelconque. Le choix du lieu a deux fonctions, tout aussi importantes l'une que l'autre : il peut augmenter l'intérêt d'une rencontre qui pourrait sembler ordinaire, mais aussi modifier sa difficulté (dans un sens ou dans l'autre).

Accroître l'intérêt

Certes, on peut considérer qu'un donjon est, en soi, un endroit exotique, mais une succession de pièces carrées de 6 mètres de côté finit par lasser. De la même manière, la traversée d'une forêt dense et sombre peut être inquiétante, sauf si on l'accomplit tous les jours pour se rendre en ville. Comme votre partie se déroule dans un univers fantastique, n'hésitez pas à réfléchir aux lieux les plus insolites pour vos rencontres. Vous pouvez les faire jouer à l'intérieur d'un volcan, sur une corniche extrêmement étroite, sur le dos d'une baleine ou à plusieurs dizaines de mètres sous l'eau. Concentrez-vous d'abord sur le lieu ; vous réfléchirez ensuite à la façon d'y amener les personnages.

Cela fait, pensez à la situation, et dites-vous qu'elle peut avoir autant d'importance que le lieu lui-même. Si le roublard doit absolument crocheter la serrure de la porte menant à la sortie pour que le groupe puisse s'échapper de la tour en train de s'écrouler, sa tâche devient bien plus stressante que s'il s'attaquait à une quelconque serrure. Vous pouvez également concevoir une rencontre au cours de laquelle les aventuriers doivent user de diplomatie tandis qu'une terrible bataille fait rage autour d'eux. Et pourquoi ne pas créer un complexe sous-marin, ou faire jouer

une succession de rencontres à l'intérieur d'un château fort dévoré par les flammes ?

Voir Augmenter l'intérêt du combat, page 71, pour plus de précisions à ce sujet.

Modifier la difficulté

Des orques à couvert, armés d'arbalètes et tirant sur les personnages alors que ceux-ci progressent le long d'une étroite corniche surplombant une fosse pleine de serpents venimeux, sont nettement plus redoutables que si les PJ les rencontraient au détour d'un couloir. À l'inverse, si les aventuriers se retrouvent sur un balcon au-dessus de ces mêmes orques qui déplacent des tonneaux d'huile inflammable, la rencontre risque d'être extrêmement facile.

Réfléchissez aux facteurs liés au lieu ou à la situation et qui peuvent augmenter la difficulté d'une rencontre, comme par exemple :

- L'adversaire est à couvert (derrière un mur percé de meurtrières).
- Il occupe une position surélevée ou difficile d'accès (sur une corniche ou derrière des remparts).
- Il attaque automatiquement par surprise (les PJ sont endormis).
- Les conditions font qu'il est difficile de voir ou d'entendre (brouillard, obscurité, machinerie faisant un bruit épouvantable, etc.).
- Elles restreignent les possibilités de mouvement (sous l'eau, attraction terrestre augmentée, passage très étroit, etc.).
- Elles nécessitent de se déplacer avec précaution (PJ descendant une falaise abrupte, accrochés au plafond, etc.).
- Elles infligent automatiquement des dégâts (tempête de neige, maison en flammes, fosse d'acide, etc.).

Les trois premiers facteurs (abri, surélévation ou surprise) rendent la rencontre plus facile si ce sont les personnages qui bénéficient de cet avantage.

COMPORTEMENT ET RÉCOMPENSES

Qu'elles soient isolées ou qu'elles se succèdent, les rencontres récompensent un certain type de comportement, que vous en soyez conscient ou non. Par exemple, celles remportées en tuant l'adversaire favorisent l'agressivité et les compétences martiales. Si toutes vos rencontres sont de ce type, prêtres et magiciens apprendront vite à prévoir un maximum de sorts de combat et les aventuriers réfléchiront aux meilleures tactiques pour terrasser l'adversaire le plus rapidement possible. À l'inverse, les rencontres mettant l'accent sur la diplomatie encouragent les personnages à discuter avec tous les gens qu'ils croisent, tandis que celles qui récompensent le fait de ne pas se faire repérer les incitent à se montrer discrets. Enfin, les rencontres qui favorisent l'audace accélèrent le rythme de la partie, tandis que celles qui avantagent la prudence le ralentissent.

Vous devez toujours avoir conscience du type de comportement que vous récompensez chez les joueurs (autrement dit, des actions qui permettent de réussir la rencontre). Une aventure doit être constituée de rencontres favorisant plusieurs types de comportement. Cela ajoute de la diversité et a davantage de chances de plaire à tout le monde. Tous les joueurs n'ont pas forcément des goûts identiques, et même ceux qui ont une préférence très marquée pour un type de rencontre aiment en changer de temps à autre. Ayez donc bien conscience que vous pouvez offrir des rencontres extrêmement variées à vos joueurs. Voici quelques suggestions :

Combat. Les rencontres de type combat peuvent être divisées en deux catégories : l'attaque et la défense. La plupart du temps, les personnages sont en situation d'attaque, puisque ce sont eux qui envahissent le repaire des monstres. C'est pour cette raison qu'il est parfois intéressant de leur montrer l'envers du décor, en les obligeant à défendre un lieu, une personne ou un objet.

Négociation. Une rencontre de type négociation repose d'abord et avant tout sur la diplomatie, même si elle peut s'accompagner d'une menace très réelle. Convaincre un ou plusieurs PNJ de faire ce que souhaitent les aventuriers présente un véritable défi, tant pour les joueurs que pour le MD. Dans ce type de situation, les clefs du succès sont un grand sens de la répartie et le fait d'incarner fidèlement son personnage. N'ayez pas peur de jouer un PNJ stupidement (ou, au contraire, très intelligemment), du moment que cela correspond à son comportement et à son degré d'intelligence. Mais ne le rendez pas prévisible ; les aventuriers ne doivent pas savoir comment il va réagir en toutes circonstances. Montrez-vous cohérent, mais proposez aux joueurs des PNJ complexes.

Climat ou catastrophe naturelle. Les éléments déchaînés, un tremblement de terre, un glissement de terrain, un torrent furieux ou un incendie de forêt ne sont que quelques exemples de situations dans lesquelles la nature peut devenir le pire ennemi des personnages.



Énigme. Cette catégorie comprend tous les types de mystères et de problèmes obligeant les joueurs à faire preuve de logique et de réflexion.

Dilemme. « Faut-il faire sortir le prisonnier de sa cellule, même si c'est peut-être un piège ? » Ce genre de situation ne repose pas sur la logique, mais plutôt sur l'instinct et les opinions de chacun.

Enquête. Ce type de rencontre de longue durée mêle négociations et énigmes. Une enquête peut être nécessaire pour résoudre un meurtre ou comprendre un événement mystérieux.

LA CONCLUSION (?)

Chaque aventure se termine un jour ou l'autre. La meilleure fin possible prend sans doute la forme d'un combat terrible et indécis, surtout si les joueurs s'y attendent (si les ogres que les PJ ont affrontés plus tôt ont fait référence à un dragon, la rencontre avec le grand reptile constituera une fin rêvée pour l'aventure).

La plupart des aventures nécessitent un dénouement récapitulant la situation après l'ultime rencontre. Cela peut être le moment où les aventuriers découvrent le trésor du dragon, la cérémonie au cours de laquelle le roi les remercie d'avoir tué le monstre et les fait tous chevaliers, ou encore quelques minutes de recueillement en mémoire des compagnons tombés au combat. En règle générale, le dénouement doit être plus rapide que la rencontre finale.

Comme les romans et les films, certaines aventures méritent une suite. La plupart d'entre elles suggèrent d'autres aventures en rapport avec ce que les personnages ont appris ou accompli. S'ils viennent de détruire la forteresse du seigneur de la guerre local, peut-être ont-ils découvert à l'intérieur des documents révélant l'identité d'un espion infiltré au sein du conseil municipal. Et les orques qui se sont enfuis, qu'est-il advenu d'eux ? Ce qui est sûr, c'est qu'ils continueront de poser des problèmes tant qu'on ne les aura pas éliminés. Enfin, les PJ se sont peut-être fait agresser par des brigands alors qu'ils se dirigeaient vers la forteresse. Dans ce cas, ils pourraient vouloir leur rendre la monnaie de leur pièce...

RELIER LES AVENTURES ENTRE ELLES

Le fait de relier plusieurs aventures entre elles crée une campagne. Cet aspect du jeu est évoqué dans le Chapitre 5, mais voici déjà quelques conseils pour concevoir des aventures imbriquées les unes dans les autres.

AVENTURES PONCTUELLES OU CONTINUES

Une aventure ponctuelle n'est en rien liée à celle qui l'a précédée ni à celle qui viendra après. Ce type d'aventure est divertissant et présente l'avantage de pouvoir être inséré à n'importe quel moment de la campagne et de permettre aux joueurs de se changer les idées. Par exemple, alors que les personnages livrent depuis plusieurs aventures une guerre sans merci au prince malfaisant dont les séides et les épidémies magiques ravagent la région, ils peuvent aller sauver un petit lammasu lors d'une séance de jeu.

Une aventure est dite continue quand toutes les séances de jeu sont reliées entre elles, soit grâce à un PNJ récurrent, soit par une base commune. Par exemple, un ensorceleur chargeant les aventuriers d'aller récupérer trois reliques constitue le lien transformant trois aventures qui auraient pu être ponctuelles en une aventure continue. On pourrait également imaginer trois aventures exigeant des PJ qu'ils terrassent un moine malfaisant, puis qu'ils se débarrassent de ses amis venus le venger, et enfin qu'ils contrent le barde maléfique désirant s'emparer de la gemme magique qui appartenait autrefois au moine. Chaque fois, la nouvelle aventure découle de la précédente, les ramifications de chacune donnant naissance à une nouvelle série d'événements, et donc à une nouvelle aventure.

La plupart des campagnes réussies mêlent habilement aventures ponctuelles et continues. Si vous le souhaitez, il est même possible de ne faire jouer que des aventures ponctuelles, mais en disséminant les indices révélant peu à peu que toutes dépendent en réalité d'un scénario commun, que les personnages voient finalement se réaliser sous leurs yeux. Par exemple, alors que les aventuriers explorent une succession de donjons et de ruines sans rapport apparent, ils entendent des rumeurs rapportant qu'une race de créatures des Profondeurs s'apprête à lancer un assaut massif contre le monde de la surface. Au fil de leurs explorations, ils apprennent que certains des monstres qu'ils affrontent travaillent en effet pour de mystérieux commanditaires souterrains, lesquels s'avèrent être des flagelleurs mentaux. Enfin, les illithids déclenchent leur grande offensive, et les personnages sont là pour la stopper. Ainsi, une série d'aventures en apparence distinctes donnent un tout cohérent. Le MD obtient ce résultat en tissant son intrigue telle une grande trame à laquelle les aventures viennent se rattacher.

LA TRAME

La trame est la base dont dépendent toutes les aventures et à partir de laquelle il est possible de les relier et de les faire jouer simultanément. Prenons un exemple avec deux aventures différentes : dans la première, le fait de découvrir l'identité d'un meurtrier oppose les personnages à une puissante guilde d'assassins ; dans la seconde, les PJ recherchent un puissant bâton magique que la rumeur place entre les mains d'un prêtre troglodyte. Voici comment les deux aventures pourraient être entremêlées grâce à une trame commune :

1. Alors qu'ils se trouvent en ville et qu'ils ont commencé à chercher le bâton, les aventuriers sont témoins d'un meurtre. S'y intéressant de plus près, ils découvrent l'identité du criminel et s'élancent sur ses traces. Lors de la poursuite, l'homme tombe d'une falaise et se tue. Sur son corps, les PJ remarquent un mystérieux tatouage.
2. Ils apprennent que le *bâton de soins* qu'ils recherchent a été volé par des troglodytes il y a plusieurs années.
3. Alors qu'ils essayent d'en découvrir davantage sur les troglodytes et l'endroit où est situé leur repaire, un inconnu portant le même tatouage que le premier les attaque dans l'intention de les tuer.
4. Ils se rendent aux cavernes des troglodytes, mais doivent se replier devant la farouche résistance des monstres.
5. De retour en ville, les personnages se rendent compte qu'ils sont sous surveillance et on les agresse de nouveau.
6. Ils repartent pour les cavernes et s'emparent du bâton.
7. Enfin, ils reviennent en ville, découvrent l'endroit où se trouve la guilde des assassins et décident de l'attaquer.

En utilisant cette trame d'ensemble, la campagne ressemble plus à la vraie vie. Mais un tel exercice peut être difficile à réaliser avec succès. Si vous commencez à entremêler trop d'aventures, les joueurs peuvent se sentir frustrés de ne jamais en conclure aucune. Certains joueurs préfèrent que les aventures restent simples, ce qui leur permet de se concentrer sur leur objectif jusqu'à ce qu'ils l'aient accompli, après quoi ils passent au suivant. Pour reprendre l'exemple, les aventuriers auraient pu cesser de s'occuper du bâton dès qu'ils ont assisté au meurtre, et ne reprendre la quête de l'objet qu'une fois la guilde d'assassins vaincue. Au bout du compte, la seule chose qui importe, c'est de proposer aux joueurs le type d'aventure qu'ils préfèrent en étant à l'écoute de leurs remarques et en notant la manière dont ils se comportent en cours de jeu.

L'APRÈS-AVENTURE

Il reste encore quelques petites choses à faire quand l'aventure s'achève :

ATTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Si vous n'attribuez pas les points d'expérience au terme de chaque séance, faites-le à la fin de l'aventure. Voir le Chapitre 7 pour plus de précisions à ce sujet.

CONSIGNER LES DÉTAILS IMPORTANTS

Notez ce qui s'est passé au cours de l'aventure : les monstres que les personnages ont vaincus, les PNJ qu'ils ont rencontrés, les secrets qu'ils ont découverts, les objets qu'ils ont gagnés, etc. Mentionnez également les aventures qui vous semblent envisageables, ainsi que ce qui a visiblement plu (ou déplu) à vos joueurs.

Enfin, mettez vos notes de campagne à jour (ainsi, éventuellement, que vos plans) afin de prendre en compte les bouleversements apportés par les actions des aventuriers.

METTRE À JOUR LES INFORMATIONS CONCERNANT LES PJ

L'ultime étape consiste à noter les objets magiques trouvés par chaque PJ, les niveaux qu'ils ont gagnés (et les changements qu'ils impliquent), les amis ou ennemis qu'ils se sont faits, bref, tout ce qui vous paraît important pour la suite de la campagne.

LE DONJON

Dans le cadre de *D&D*, on appelle donjon tout repaire souterrain rempli de monstres sanguinaires et de trésors fabuleux (le vrai sens du terme, celui de tour fortifiée, est également utilisé, mais plus rarement ; voir le Chapitre 5). Les donjons sont des labyrinthes au cœur desquels les créatures malfaisantes se cachent de la lumière, dans l'attente de la nuit où elles pourront déferler sur les contrées avoisinantes. Ils recèlent des fosses d'acide bouillonnant et des pièges déclenchant un véritable enfer de flammes, mais aussi des dragons gardant jalousement leur trésor et des artefacts oubliés depuis longtemps.

En un mot : donjon est synonyme d'aventure.

LE DONJON COMME SITE D'AVENTURE

Le terme « donjon » est utilisé dans un sens large. La plupart du temps, il désigne un repaire souterrain, mais il peut également se trouver en surface. En fait, vous êtes libre d'attribuer cette appellation à n'importe quel site d'aventure. Dans le cadre de notre texte, nous considérerons que le donjon est un espace clos proposant plusieurs rencontres reliées entre elles.



Deux gnolls se servent d'une fosse à leur avantage.

La forme de donjon la plus courante est le complexe souterrain creusé par des créatures intelligentes. Ses salles sont reliées entre elles par des couloirs, et un ou plusieurs escaliers permettent de rejoindre la surface, tandis que portes et pièges ont pour but de prévenir les intrusions. Il a bien souvent été abandonné par ses constructeurs, lesquels ont été remplacés par des créatures qui ont trouvé là un endroit où s'installer. Les aventuriers l'explorent dans l'espoir de trouver des trésors laissés par les premiers propriétaires ou détenus par les occupants actuels.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE DONJON

Il existe quatre types de donjon, définis en fonction de leur état et de leurs occupants actuels. La plupart des donjons combinent plusieurs types, surtout s'ils sont suffisamment étendus. Il arrive qu'un vieux donjon soit réutilisé par de multiples occupants successifs.

Structure en ruine. Autrefois occupé, ce site a depuis été abandonné (du moins en partie) par ses bâtisseurs et d'autres créatures sont venues s'y installer. La plupart des monstres souterrains aiment s'établir dans ce type d'endroit. Les pièges installés à l'origine ont sans doute été déclenchés depuis longtemps, mais les monstres errants peuvent être présents en grand nombre.

Plusieurs salles recèlent souvent des indices quant à l'usage originellement prévu pour le complexe. Par exemple, ce qui sert désormais d'antre à une famille d'oxydeurs était peut-être autrefois une caserne, à en juger par les rangées de lits superposés à moitié détruits que ces monstres ont utilisés pour se faire un nid douillet. Et tout le monde reconnaîtra une ancienne salle du trône aux tapisseries en lambeaux, mais qui percevra aujourd'hui, autour du siège de bronze rongé par le vert-de-gris, les relents de la malédiction qui a frappé la reine des lieux ?

La structure en ruine est un donjon qui ne demande qu'à être exploré. Les aventuriers peuvent avoir entendu parler de trésors cachés en ce lieu et décidé que cela valait la peine de venir braver ses dangers. C'est le donjon le plus simple ; il équilibre généralement risques (constitués par les occupants, souvent agressifs) et récompenses (les trésors qu'il renferme). Les créatures vivant dans une structure en ruine ne sont pas forcément organisées. Dans ce cas, les personnages peuvent aller et venir à leur guise, ce qui facilite grandement la tâche du MD pour ce qui est de commencer ou d'achever une séance de jeu.

Structure occupée. Ce donjon est toujours utilisé. Il est occupé par des créatures (souvent intelligentes), même si ce ne sont pas forcément celles qui l'ont construit. Il peut prendre la forme d'une maison, d'une forteresse, d'un temple, d'une mine en activité, d'une prison, ou encore du quartier général d'une armée. On a moins de chances d'y trouver pièges ou monstres errants, mais en revanche, sa défense est bien mieux organisée (ce qui se traduit par un nombre plus ou moins important de sentinelles et de patrouilles). Dans le cas où il y a tout de même des pièges ou des monstres errants, ceux-ci ont généralement été installés (ou amenés) par les principaux habitants du donjon. Les structures occupées sont meublées selon le goût de leur population. De plus, les occupants ont la possibilité de se déplacer comme ils l'entendent à l'intérieur de ses murs : les portes s'ouvrent, les couloirs sont assez larges pour eux, etc. Peut-être ont-ils conçu un système de communications interne, et il est presque obligatoire qu'ils disposent d'un accès à l'extérieur.

Certains donjons sont partiellement occupés et partiellement en ruine (ou vides). Dans ce cas, les occupants ne sont pas les bâtisseurs d'origine, mais plutôt des créatures intelligentes et opportunistes qui ont décidé de s'établir dans un donjon abandonné trop grand pour elles.

Utilisez ce type de donjon pour le repaire d'une tribu de gobelins, une forteresse souterraine ou un château occupé. C'est l'un des types de

donjons les plus redoutables qui soient pour les personnages si ses résidents sont hostiles. En effet, l'organisation dont bénéficient ces derniers les rend bien plus dangereux ; il est toujours plus difficile d'affronter un ennemi intelligent sur un terrain qu'il connaît bien.

Site d'entreposage. Lorsque les gens souhaitent protéger quelque chose de valeur, ils ont parfois tendance à le cacher sous terre. Que ce trésor prenne la forme d'une montagne de pièces d'or, d'un artefact interdit ou de la dépouille d'un personnage important, il est dissimulé au cœur du donjon et entouré de pièges, barrières et autres gardiens.

Ce type de donjon est celui qui a le plus de chances d'être piégé. Par contre, les monstres errants y sont nettement moins nombreux qu'ailleurs, voire inexistants. La crypte d'une liche plusieurs fois centenaires risque d'être gardée par des pièges et des morts-vivants, mais il serait surprenant qu'une autre créature soit venue s'installer là (toutes celles qui s'y sont essayées ont sans doute été découragées par l'opposition qu'elles ont rencontrée). Un tel donjon est d'abord et avant tout fonctionnel ; son commanditaire ne se soucie guère des apparences. Cela étant, on y trouve parfois quelques ornements, tels que des statues ou des murs décorés. C'est particulièrement vrai pour le tombeau des gens importants.

Il arrive parfois qu'une crypte, ou construction similaire, soit faite pour accueillir des gardes vivants. Le problème, c'est qu'il est alors nécessaire de maintenir ces créatures en vie, en leur fournissant l'eau et la nourriture dont elles ont besoin. La magie est souvent le meilleur moyen de contourner cette difficulté.

Même dans le cas où aucun être vivant ne pourrait logiquement survivre dans le donjon, on peut s'attendre à y trouver des gardes, sous la forme de morts-vivants ou de créatures artificielles, qui n'ont jamais besoin de se sustenter. Il existe également des pièges convoquant des monstres qui disparaissent dès qu'ils ne sont plus utiles.

Complexe de cavernes naturelles. Les cavernes naturelles abritent toutes sortes de monstres souterrains. Reliées par des galeries de forme étrange, elles sont disposées sans aucune logique et ne présentent pas le moindre ornement. N'ayant pas été construit par des créatures intelligentes, ce type de donjon est celui qui a le moins de chances d'être piégé. Même les portes y sont rares.

Les champignons et autres organismes parasites prolifèrent dans un tel environnement, à tel point qu'on en trouve parfois des champs entiers. Les prédateurs souterrains rôdent autour de tels lieux, prêts à bondir sur les créatures se nourrissant de champignons. Il arrive que ces organismes soient phosphorescents et éclairent un peu les cavernes où ils poussent. Dans d'autres salles, des sorts tels que *flamme éternelle* prodiguent suffisamment de lumière pour faire pousser des plantes vertes.

Bien souvent, les complexes naturels sont reliés à d'autres types de donjon, généralement parce qu'ils ont été découverts accidentellement par les constructeurs de l'autre donjon. Ils peuvent même relier deux donjons n'ayant rien à voir entre eux, créant ainsi un environnement pour le moins hétéroclite. En cas d'assemblage de ce genre, les créatures souterraines passent souvent par le donjon naturel pour aller s'installer dans un autre. De nombreuses rumeurs font état des Profondeurs, un gigantesque complexe naturel qui s'étendrait sous la surface de continents entiers.

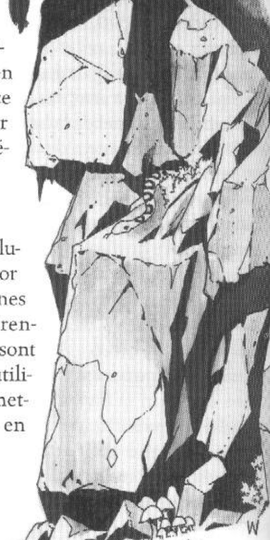
Ces donjons peuvent être splendides, avec leurs stalactites, stalagmites, colonnes et autres formations calcaires. Mais ils présentent un sérieux défaut du point de vue des aventuriers : en effet, les trésors y sont nettement plus limités qu'ailleurs. Comme les complexes naturels n'ont pas été créés dans un but bien précis, il n'y a quasiment aucune chance qu'ils renferment une salle au trésor abandonnée par leurs anciens propriétaires.

L'INTÉRIEUR DU DONJON

Tous les donjons ont des murs, un ou plusieurs types de sol, des portes et un décor (constitué d'objets tels que les colonnes et les estrades). Les aventuriers apprendront rapidement, par exemple, quels sont les types de mur ou de porte les plus utilisés dans vos donjons, ce qui vous permettra éventuellement de les surprendre en leur en proposant d'autres.

Les murs

Pièces et couloirs du donjon sont séparés par des murs constitués de blocs de pierre disposés les uns sur les autres et parfois fixés à l'aide de mortier. Mais certaines parois peuvent également avoir été taillées dans la pierre, ce qui leur donne un air inachevé, ou même être en pierre brute (auquel cas les salles et les galeries ont été formées par des secousses sismiques ou l'écoulement des eaux). Les murs de donjon sont épais et difficiles à défoncer, mais en revanche, on y grimpe très aisément.


Paroi de pierre taillée

Ouvrage de maçonnerie. Ce mur fait au moins 30 centimètres d'épaisseur. Bien souvent, des fissures se sont creusées à sa surface et il n'est pas rare que des vases ou des monstres de petite taille s'y terrent, dans l'attente de proies.

Ouvrage de maçonnerie de qualité supérieure. Parfois, les murs sont mieux construits (plus lisses et présentant moins de jour entre les pierres) et recouverts de plâtre ou de stuc. Les murs bénéficiant d'une telle finition arborent souvent fresques, gravures ou autres décorations. Ils sont aussi solides que les autres murs de maçonnerie et bien plus difficiles à escalader.

LES COULISSES DE *D&D* : L'INTÉRÊT DU DONJON

Le donjon facilite le jeu. Étant le plus souvent situé sous terre, il permet de faire la part entre l'aventure et le reste du monde. Bien que simpliste, l'idée selon laquelle les personnages explorent des complexes souterrains et ouvrent des portes derrière lesquelles les attendent les rencontres préparées par le MD facilite le cours du jeu en le réduisant à un ensemble de concepts simples et faciles à comprendre.

À l'intérieur d'un donjon, vous pouvez contrôler le déroulement de l'aventure sans que les joueurs aient l'impression que vous les menez par le bout du nez. Dans un tel cadre, les paramètres sont bien définis : les personnages ne peuvent pas traverser les murs (du moins, pas en début de carrière) ni se rendre dans des pièces qui n'existent pas. Mais excepté ces deux restrictions, ils peuvent aller où ils le souhaitent, ce qui leur donne l'impression de contrôler leur destinée.

En réalité, le donjon n'est rien d'autre qu'un organigramme d'aventure. Les salles représentent les rencontres, et les couloirs les flèches reliant entre elles les différentes bulles de l'organigramme. Vous pourriez obtenir le même résultat en transposant l'aventure ailleurs : la première rencontre permet de passer aux deux suivantes, qui elles-mêmes mènent à d'autres, et ainsi de suite. Le donjon est donc en quelque sorte un schéma directeur applicable à tous les types d'aventure.

Et puis, sans pousser l'analyse aussi loin, le donjon est un environnement on ne peut plus passionnant. Les lieux souterrains et obscurs sont à la fois mystérieux et inquiétants. Les rencontres y sont rassemblées sur une surface limitée, et rien n'est plus excitant que d'essayer de deviner ce qui attend les PJ de l'autre côté de la porte suivante. Le donjon peut présenter des problèmes très différents, sous la forme de combats, de pièges, d'obstacles à surmonter, de dédales à négocier, et bien plus encore. Enfin, il encourage les personnages à tenir compte de leur environnement, car dans un donjon, le détail le plus anodin peut se transformer en danger potentiel.

À *D&D*, les classes, sorts et objets magiques ont été conçus dans l'optique du donjon. Cela ne signifie pas que ce dernier est le seul lieu d'aventure possible, mais qu'il s'agit de l'environnement par défaut. La plupart des aptitudes des personnages n'ont d'intérêt que dans un donjon (comme le fait qu'un roublard sache désamorcer les pièges ou qu'un elfe soit capable de détecter les passages secrets).

Quand vous ne savez pas quel environnement choisir pour votre aventure, rabattez-vous sur le donjon. Et n'oubliez pas que, même s'il favorise les rencontres de type combat, d'autres options sont également possibles : les personnages peuvent par exemple croiser des soldats nains ou d'autres aventuriers, qui préféreront parler plutôt que de se battre.

Illus. de W. Reynolds

Table 4–3 : murs

Type de mur	Épaisseur	DD pour défoncer	Solidité	Points de résistance*	DD d'Escalade
Maçonnerie	30 cm	35	8	90	15
Maçonnerie (qual. sup.)	30 cm	35	8	90	20
Maçonnerie renforcée	30 cm	45	8	180	15
Pierre taillée	1 m	50	8	540	22
Pierre brute	1,50 m	65	8	900	20
Fer	7,5 cm	30	10	90	25
Papier	Négligeable	1	—	1	30
Bois	15 cm	20	5	60	21
Renforcé par magie**	—	+20	x2	x2†	—

* Pour une section carrée de 3 mètres de côté.
** Ces modificateurs peuvent s'appliquer à n'importe quel autre type de mur.
† Ou 50 pr (on prend systématiquement le meilleur résultat).

Paroi de pierre taillée. Ce type de mur manquant de finition est obtenu quand une salle ou une galerie est creusée à même la roche. Sa surface rugueuse donne souvent naissance à de petites corniches sur lesquelles poussent des champignons. De petites créatures y vivent également (serpents, chauve-souris, vermine, etc.). Quand une telle paroi sépare deux pièces (ou un couloir et une salle), elle mesure un bon mètre d'épaisseur ; si elle était plus mince, elle risquerait de s'effondrer.

Paroi de pierre brute. La surface de cette paroi est inégale et rarement plane. Elle est souvent lisse, mais parsemée de trous, recoins et corniches de hauteur variable. La plupart du temps, elle est également mouillée ou du moins humide, car ce type de mur naturel est le plus souvent créé par l'eau. Quand une autre caverne s'ouvre de l'autre côté, la paroi mesure au moins 1,50 mètre d'épaisseur.

Murs spéciaux. Il est parfois possible de placer des murs spéciaux dans un donjon. Dans ce cas, attendez-vous à ce que les personnages se montrent prudents et soupçonneux en présence de parois inhabituelles.

— *Ouvrage de maçonnerie renforcé.* Ce mur est renforcé à l'aide de barres de fer placées d'un ou deux côtés (ou même à l'intérieur de la paroi). La solidité du mur reste identique, mais le nombre de points de résistance et le DD nécessaire pour le défoncer augmentent fortement (+10).

— *Mur renforcé par magie.* Cette paroi est plus résistante que la normale, et cela se retrouve au niveau de toutes ses caractéristiques : plus grande solidité, davantage de points de résistance, DD augmenté pour ce qui est de la défoncer. Généralement, l'enchantement double la valeur de solidité et le nombre de pr, tout en augmentant de 20 le DD nécessaire pour défoncer un tel ouvrage. Un mur renforcé par magie gagne également un bonus de (2 + 1/2 niveau de celui qui a lancé l'enchantement) au jet de sauvegarde contre les sorts qui pourraient l'affecter. Créer un mur enchanté revient à fabriquer un objet merveilleux (voir le Chapitre 8).

— *Mur de fer.* Les murs de ce type défendent les pièces importantes, comme par exemple les salles au trésor.

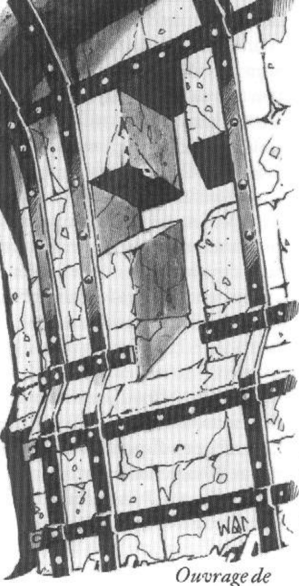
Ouvrage de maçonnerie

Paroi de pierre brute

— *Mur de papier.* Les murs de papier sont à l'opposé des murs de pierre ; ils ne font que restreindre le champ de vision, mais ne prodiguent pas la moindre protection.

— *Mur de bois.* Les murs de bois sont souvent des ajouts récents à des donjons bien plus anciens. On s'en sert pour créer des enclos à animaux, ou encore pour diviser une grande salle en plusieurs petites pièces.

— *Mur doté de meurtrières.* Ce type de mur est généralement en maçonnerie, pierre taillée ou bois. Les défenseurs cachés derrière peuvent tirer à l'arc ou à l'arbalète à travers les meurtrières, tout en bénéficiant d'un abri presque total (90 %, soit +10 à la CA).


Ouvrage de maçonnerie renforcé

Les sols

Tout comme pour les murs, il existe divers types de sol dans un donjon.

Sol de dalles. Tout comme les murs de maçonnerie, les sols dallés sont constitués de blocs de pierre taillés et disposés les uns à côté des autres. Ils sont le plus souvent craquelés et modérément plats. Vase et champignons sont visibles au niveau des fissures. Parfois, de l'eau s'écoule entre les dalles ou constitue de petites mares stagnantes. Au fil du temps, la surface d'un tel sol devient si inégale qu'un jet de Dextérité est nécessaire pour ne pas tomber quand on essaye de le traverser en courant (DD 13). En cas d'échec, la créature se retrouve à terre et a besoin d'une action de mouvement pour se relever. Un sol aussi traître est extrêmement rare ; il constitue l'exception à la règle.


Illus. de W. Reynolds

Sol de pierre taillée. Rugueux et inégal, ce sol est souvent couvert de terre, cailloux et autres débris. S'il existe depuis longtemps, le passage de nombreuses créatures a pu le rendre plus lisse. Par contre, s'il est récent, il présente autant de risques qu'un sol de dalles pour quiconque essaye de le traverser en courant (voir ci-dessus).

Sol de pierre polie. La finition de ce sol est telle qu'on ne le trouve que dans les donjons construits par des bâtisseurs expérimentés (c'est par exemple une des caractéristiques des galeries creusées par les nains). Parfois, il s'orne d'une mosaïque. Il peut également être recouvert d'un plancher en bois, qui augmente grandement le confort des lieux. Le problème, c'est que les lattes ont tendance à pourrir en quelques années sous terre, aussi cette option n'est-elle que rarement choisie.

Sol de pierre naturelle. Le sol des cavernes naturelles est tout aussi irrégulier que leurs parois. Il présente souvent plusieurs surfaces de hauteur différente, telles autant de marches. Certaines varient juste de quelques centimètres, mais d'autres chutent brusquement de plusieurs mètres, à tel point qu'un jet d'Escalade est parfois nécessaire pour se rendre d'un niveau de la salle à un autre. À moins qu'un sentier n'ait été creusé dans la roche par le passage de nombreuses créatures, il est généralement impossible de courir ou de charger dans un tel environnement.

Sols spéciaux. Ces types de sol vous permettront de varier l'habillage de votre donjon :

— *Grille.* Les grilles horizontales servent à couvrir les fosses afin de prévenir les chutes. Elles sont souvent en fer, mais pour peu qu'elles soient assez grandes, elles peuvent également être en bois renforcé de fer. La plupart des grilles sont montées sur gonds afin de les ouvrir et d'accéder au niveau inférieur (dans ce cas, on peut les fermer à clef comme des portes, mais seulement du dessus). Les autres sont fixes et scellées. Une grille en fer typique (2,5 centimètres d'épaisseur) a les caractéristiques suivantes : 25 points de résistance, 10 en solidité ; il faut atteindre un DD de 27 pour l'enfoncer ou l'arracher.

— *Corniche.* Les corniches permettent de se déplacer en surplomb des niveaux inférieurs. Elles contournent souvent les fosses, longent les

cours d'eau souterrains, constituent des balcons ou de véritables galeries depuis lesquelles des archers peuvent tirer sur les créatures se trouvant en dessous. Si la corniche est étroite (moins de 30 centimètres de large), quiconque l'emprunte doit effectuer un jet d'Équilibre (voir la description de cette caractéristique, page 69 du *Manuel des Joueurs*). Les corniches humides, couvertes de vase ou d'une autre substance glissante sont très dangereuses, puisque le jet d'Équilibre qui leur est associé voit son DD augmenté de +5. De plus, même une corniche assez large (c'est-à-dire faisant entre 30 et 75 centimètres de large) nécessite un jet d'Équilibre si elle est glissante (DD 17, ou 15 si le PJ avance à demi-vitesse). En cas d'échec, le personnage tombe.

— *Pont.* Les ponts sont semblables aux corniches, si ce n'est qu'ils ne longent pas les parois. Ils peuvent relier deux niveaux de hauteur différente, permettre de traverser un gouffre, etc. Une humble passerelle sera constituée de planches en bois reliées par des cordes, tandis qu'un pont majestueux peut prendre la forme d'une structure en pierre massive, renforcée par des piles et des rambardes en acier. Passerelles et ponts étroits sont considérés comme des corniches pour ce qui est des risques qu'ils présentent.

— *Plancher transparent.* Un plancher transparent est constitué de verre renforcé ou de matériaux magiques (par exemple, un *mur de force* rendu permanent). Il permet d'observer un lieu dangereux sans le moindre risque. Il surplombe parfois un lac de lave, une arène, une chambre de torture ou l'antre d'un monstre. Les défenseurs du donjon peuvent s'en servir pour suivre la progression d'éventuels intrus si ceux-ci se trouvent en dessous.

— *Plancher piégé.* Ce plancher est conçu pour devenir très dangereux en un clin d'œil. Il suffit d'actionner un levier ou de marcher sur une certaine dalle pour que des pointes jaillissent du sol, que des orifices dissimulés libèrent des jets de flamme, ou que toute la salle bascule brusquement. Ce type de plancher est fréquent dans une arène ; il a pour fonction de rendre les combats plus imprévisibles, et donc plus excitants pour les spectateurs.

— *Plancher coulissant.* Ce sol est souvent une espèce de grosse trappe, puisqu'il est prévu pour dévoiler ce qui se trouve en dessous. Il s'ouvre si lentement que quiconque est dessus a généralement le temps de s'écarter, à compter que cela soit possible. Cela étant, il peut être conçu de telle manière que les personnages marchant dessus doivent réussir un jet d'Équilibre (DD 15) pour éviter de tomber dans ce qui est révélé par le plancher coulissant (une fosse hérissée de pieux, un chaudron d'huile bouillante, ou un bassin de requins mangeurs d'homme).

Les portes

Dans un donjon, les portes sont bien plus que de simples entrées ou sorties. Bien souvent, elles peuvent être des rencontres à part entière, puisqu'il est nécessaire de les ouvrir (ce qui exige parfois du temps) et qu'elles peuvent être piégées par un mécanisme ou un sort. Elles peuvent avoir un chambranle tout simple, mais aussi être surmontées d'un lourd linteau ou d'une arche sculptée (ces sculptures représentent souvent des gargouilles ou des visages grimaçants, mais certaines peuvent fournir des indices concernant ce qui se trouve derrière la porte). Les portes de donjon peuvent être en bois, en pierre ou en fer.

Porte en bois. Construites à base de lattes de bois clouées ensemble et parfois renforcées avec des barres de fer (qui les consolident et préviennent la déformation du bois, due à l'importante humidité souterraine), les portes en bois sont les plus courantes. Il en existe trois types : les portes normales, solides ou épaisses. Les premières ne sont pas faites pour empêcher l'entrée des intrus déterminés (DD de 13 suffisant au jet de Force pour les enfoncer). Les portes solides sont plus résistantes (DD 16), mais pas autant que les épaisses (DD 23). En plus de leur plus grande épaisseur, ces dernières sont systématiquement renforcées par des ferrures.

La porte est reliée à son chambranle par des gonds en fer, et la plupart du temps, un anneau circulaire sert de poignée. Comme la majorité des portes ne s'ouvrent que d'un seul côté, elles ne sont dotées que d'un unique anneau (du côté où elles s'ouvrent ; de l'autre, il suffit de pousser). Parfois, l'anneau est remplacé par une poignée (auquel cas on peut trouver une poignée de chaque côté du battant). Dans les donjons habités, les portes sont bien entretenues, ce qui signifie qu'elles ne sont jamais coincées. Celles qui conduisent dans les endroits importants sont généralement fermées à clef.

Porte en pierre. Taillées à même un grand bloc de pierre, ces portes extrêmement lourdes sont souvent montées sur pivot, même si les nains et les autres races habituées au travail de la pierre savent tailler des gonds assez solides pour soutenir un tel poids. Les passages secrets s'ouvrant dans un mur de pierre sont souvent des portes en pierre. Sinon, ces lourds battants ont pour fonction de protéger ce qui se trouve derrière, ce qui explique qu'ils soient souvent verrouillés ou fermés par une barre.

Porte en fer. Rouillées mais solides, les portes en fer sont montées sur gonds, comme les portes en bois. Il n'existe pas de portes non magiques plus résistantes. Elles sont souvent fermées à clef ou à l'aide d'une barre.

Serrures, gonds et pièges pour portes

Les portes d'un donjon peuvent être fermées à clef, piégées, enchantées, renforcées, fermées à l'aide d'une barre, scellées par magie ou tout simplement coincées. La plupart des personnages devraient pouvoir défoncer une porte pour peu qu'ils disposent de suffisamment de temps et des outils nécessaires (une lourde masse, par exemple). Certains sorts ou objets magiques permettent également de franchir une porte fermée. Si les aventuriers tentent de détruire le battant à coups de hache, reportez-vous à la valeur de solidité et aux points de résistance mentionnés sur la Table 4–4. Bien souvent, le meilleur moyen de faire entendre raison à une porte récalcitrante consiste à s'en prendre directement à sa serrure, à ses gonds ou à la barre qui la ferme. Quand un personnage tente d'enfoncer une porte d'un coup d'épaule, utilisez les ordres de grandeur suivants :

- DD 10 ou moins : battant simple que n'importe qui peut enfoncer.
- DD 11–15 : porte qu'un homme fort a de bonnes chances d'enfoncer du premier coup, et que la plupart des gens normaux peuvent enfoncer en s'y reprenant à plusieurs fois.
- DD 16–20 : porte que la plupart des gens peuvent enfoncer à condition d'y mettre le temps.
- DD 21–25 : porte que seul un homme fort a des chances d'enfoncer (vraisemblablement en s'y reprenant à plusieurs fois).
- DD 26 ou plus : porte que seul un individu doté d'une force exceptionnelle a une petite chance d'enfoncer.

Pour plus de précisions, consultez la Table 4–9, page 119.

Serrure. La plupart des portes de donjon sont fermées à clef, ce qui rend la compétence Crochetage particulièrement utile. La serrure est souvent directement intégrée à la porte, soit sur le bord opposé aux gonds, soit en plein milieu du battant. Elle contrôle soit une targette métallique qui vient s'encastrer dans une cavité murale prévue à cet effet, soit une barre en fer ou en bois massif plus large que le battant et qui est fixée au mur des deux côtés. À l'inverse, un cadenas est indépendant de la porte ; le plus souvent, on le passe dans deux anneaux (l'un sur la porte et l'autre sur le mur) avant de le refermer. Les serrures plus complexes, telles que celles à combinaison, sont presque toujours intégrées au battant. Ces serrures fonctionnant sans clef sont extrêmement onéreuses, et on ne les trouve généralement que sur les portes les plus solides (épaisses portes en bois dotées de ferrures, mais aussi portes en pierre ou en fer).

Selon le type de serrure, le DD à réussir au jet de Crochetage est souvent compris entre 20 et 30, même si une valeur plus élevée (ou plus basse) est tout à fait envisageable. Une porte peut avoir plusieurs serrures, auquel cas il faut les crocheter séparément. Nombre de serrures sont piégées, souvent à l'aide d'une aiguille empoisonnée piquant le doigt de l'intrus.

TABLE 4–4 : PORTES

Type de porte	Épaisseur	Solidité	Points de résistance	DD pour enfoncer Coincée	DD pour enfoncer Verrouillée
Bois, normale	2,5 cm	5	10	13	15
Bois, solide	4 cm	5	15	16	18
Bois, épaisse	5 cm	5	20	23	25
Pierre	10 cm	8	60	28	28
Fer	5 cm	10	60	28	28
Herse, bois	7,5 cm	5	30	25*	25*
Herse, fer	5 cm	10	60	25*	25*
Serrure	—	15	30	—	—
Gond	—	15	30	—	—

* DD pour soulever. Utilisez le DD du type de porte correspondant au matériau de construction de la herse pour enfoncer.

Il est souvent plus rapide de casser une serrure que d'enfoncer la porte autour. Si les personnages frappent dessus à l'aide de leurs armes, considérez qu'une serrure normale a 30 points de résistance et 15 en solidité. Elle ne peut être cassée que s'il est possible de l'attaquer séparément du battant, ce qui signifie que les serrures intégrées ne peuvent pas être détruites de la sorte.

N'oubliez pas que, dans un donjon occupé, toute porte verrouillée correspond forcément à une clef. Si les aventuriers ne parviennent pas à crocheter la serrure ou à enfoncer la porte, trouver le possesseur de la clef devrait résoudre leur problème.

Une porte spéciale (voir plus bas pour quelques exemples) peut être dotée d'une serrure à combinaison, c'est-à-dire ne nécessitant aucune clef. Dans ce cas, plusieurs leviers doivent être abaissés dans l'ordre ou plusieurs symboles doivent être disposés côte à côte pour que le battant s'ouvre. Vous êtes tout à fait en droit de demander qu'une porte de ce type soit ouverte grâce aux facultés de réflexion des joueurs plutôt que par un simple jet de Crochetage. Par exemple, si la porte ne s'ouvre que si quelqu'un donne la solution de l'énigme gravée sur le battant, c'est aux joueurs de la trouver ; un simple jet de dé ne peut permettre au roublard du groupe de découvrir la réponse.

Porte en bois

Porte coincée. Une grande humidité règne dans la plupart des donjons et il arrive que certaines portes se coincent, surtout si elles sont en bois. Partez du principe que 10 % des portes en bois et 5 % des autres portes sont coincées (il s'agit d'une moyenne). Ces pourcentages peuvent être doublés (respectivement 20 % et 10 %) dans le cas d'un donjon mal entretenu ou abandonné depuis longtemps.

Gonds. La plupart des portes sont munies de gonds, sauf les portes coulissantes (elles sont le plus souvent montées sur rails ou dans des ornières leur permettant de glisser aisément sur le côté).

— *Gonds normaux.* Ces gongs sont en métal. Ils permettent la jonction entre le bord de la porte et le chambranle. Rappel : le battant s'ouvre toujours vers les gonds (autrement dit, si les gonds sont visibles, il faut tirer la porte pour l'ouvrir ; dans le cas contraire, il faut la pousser). Si les gonds peuvent être atteints, il est possible de les démonter en réussissant un jet de Désamorçage/sabotage pour chaque (DD 20, la majorité des gonds étant rouillés et coincés). Détruire les gonds est plus difficile, car la plupart ont 30 points de résistance et une solidité de 30. Si les personnages tentent de les casser, ils doivent atteindre un DD correspondant à celui de la porte sur laquelle ils sont montés (voir la Table 4–9).

Porte en pierre

— *Gonds gigognes.* Ces gonds sont bien plus complexes, à tel point qu'on ne les trouve que dans des donjons construits par des maîtres bâtisseurs (par exemple, les citadelles souterraines des nains). Intégrés au mur, ils permettent à la porte de s'ouvrir dans les deux sens. À noter qu'il est impossible de les atteindre sans détruire la porte ou le mur. Les gonds gigognes sont généralement réservés aux portes en pierre, bien qu'on en trouve parfois sur des portes en bois ou en fer.

— *Pivot.* Ce système de balancier ne fonctionne pas à l'aide de gonds, mais de dents (ou protubérances) intégrées dans le battant (une en haut, une en bas, sur l'axe autour duquel tourne la porte) et venant s'encastrer dans des trous prévus à cet effet dans le sol et le chambranle. L'avantage de ce système, c'est qu'il est de conception plus simple que les précédents et que les dents ne peuvent pas être cassées ou démontées, à l'inverse des gonds. L'inconvénient, c'est que la porte pivote autour de son centre de gravité et que celui-ci se trouve généralement en son milieu, ce qui fait que la largeur du passage est réduite de moitié (même s'il est possible de passer des deux côtés du battant, la largeur utile est fortement limitée). Les portes pivotantes sont souvent en pierre et très larges afin de compenser cet inconvénient. Il est également possible de placer les points de pivot près de l'un des bords, mais ce dernier doit alors être beaucoup plus lourd que l'autre. Dans ce cas, le battant s'ouvre comme une porte normale. Les passages secrets sont souvent des murs pivotants, l'absence de gonds permettant de mieux les dissimuler. Ce système permet également de concevoir un passage secret derrière un objet tel qu'une bibliothèque.

Porte piégée. Plus que tout le reste du donjon, les portes risquent d'être défendues par des pièges. La raison en est évidente : elles sont là pour empêcher les intrusions. Un piège mécanique peut être relié à une porte à l'aide de fils ou de ressorts, de manière à ce qu'il se déclenche quand la serrure est déverrouillée ou le battant ouvert. Son effet peut être varié : tirer une ou plusieurs flèches, libérer un nuage de gaz, ouvrir une trappe, faire tomber un bloc de pierre sur les intrus, lâcher un monstre emprisonné, et ainsi de suite. Les pièges magiques tels que *glyphe de garde* sont directement lancés sur la porte ; ils affectent quiconque touche le battant.

Exemple. Une porte magique est piégée à l'aide de deux sorts (*image programmée* et *téléportation* ou *porte dimensionnelle*). Quand le vantail est poussé (ou tiré), une illusion de tête de dragon apparaît dans l'obscurité, semble avaler le PJ qui a ouvert et retourne se fondre dans les ténèbres. En réalité, le personnage a été téléporté jusqu'à une cellule toute proche, remplie des ossements des aventuriers qui sont tombés dans le piège avant lui. Seuls ses compagnons pourront le délivrer, s'ils osent braver l'obscurité et le dragon (mais ils n'ont pas forcément de raison de le faire, car leur ami est déjà mort, pour ce qu'ils en savent).

Porte spéciale. On peut par exemple imaginer une porte scellée et trop solide pour qu'il soit possible de la détruire ou de la défoncer. Les personnages ne peuvent l'ouvrir qu'en actionnant une série de leviers, lesquels ne se trouvent pas forcément à côté du battant. Afin de s'assurer que la porte ne livrerait pas trop facilement le passage aux intrus, les concepteurs du mécanisme ont fait en sorte qu'elle ne s'ouvre que si la bonne combinaison est trouvée (deux leviers levés, les deux autres baissés). En cas de mauvaise combinaison, un piège se déclenche. Et maintenant, essayez de vous représenter la complexité d'un tel mécanisme s'il fonctionnait, non pas avec quatre leviers, mais avec dix ou douze, et répartis dans tout le donjon. Dans ce cas, trouver le moyen d'ouvrir la porte (qui mène peut-être à la salle au trésor, au tombeau du vampire ou à l'antre du dragon) peut constituer une aventure en soi.

Parfois, une porte est spéciale en raison de sa forme ou des matériaux entrant dans sa fabrication. Par exemple, une porte en plomb empêche l'utilisation des sorts de détection, et une porte circulaire peut s'ouvrir sur le côté. Enfin, comme indiqué ci-dessus, il est quelquefois nécessaire de trouver la combinaison du mécanisme d'ouverture. Une telle porte a tendance à s'enfoncer dans le sol, à rentrer dans le plafond ou dans les murs, ou à s'abaisser tel un pont-levis plutôt que de pivoter normalement autour d'un axe.

Porte magique. Une porte enchantée par les bâtisseurs du donjon peut prendre la parole pour prévenir les intrus de passer au large. Elle peut également être renforcée, ce qui augmentera son nombre de points de résistance, sa solidité et son bonus au jet de sauvegarde contre

Porte en fer

Illus. de W. Reynolds

des sorts tels que *désintégration*. Une porte magique peut ne pas mener directement derrière elle, mais se comporter comme un portail conduisant en un autre lieu, ou même dans un autre plan. Une autre, façonnée à partir d'un *mur de force* permanent, résistera aux sorts et à toutes les tentatives faites pour la détruire (*désintégration* excepté). D'autres portes magiques peuvent nécessiter un mot de passe ou une clef spéciale (une plume d'un aigle malfaisant, une note de musique particulière jouée à l'aide d'un luth, un état d'esprit spécifique, etc.). La diversité des portes magiques n'est limitée que par votre imagination.

Herse. Cette barrière d'un genre particulier prend la forme d'un mur de barreaux métalliques ou de pieux en bois renforcés de fer s'abaissant depuis un renfoncement spécialement conçu dans le plafond. Parfois, l'ensemble est consolidé par des barres horizontales. Une herse se soulève à l'aide d'un treuil, mais il est possible de la baisser très rapidement ; les barreaux ou pieux forgés ou taillés en pointe découragent alors quiconque voudrait plonger sous la herse en la voyant tomber. Une fois abaissée, une herse se bloque automatiquement, à moins qu'elle ne soit si massive qu'aucun individu normal ne pourrait de toute façon la soulever. Il est possible de relever une herse normale en réussissant un jet de Force (DD 25).

Les salles

La taille et la forme des salles d'un donjon sont variées à l'extrême. La plupart sont très simples, mais certaines peuvent atteindre une grande complexité : plusieurs niveaux reliés par des escaliers, des échelles ou des rampes, ajout de statues, d'autels, de fosses, de ponts, et ainsi de suite.

Gardez trois détails présents à l'esprit quand vous créez une pièce de donjon :

- Le plafond des salles souterraines risque à tout moment de s'effondrer sous le poids de la roche qui pèse dessus, ce qui explique que, surtout dans les plus vastes salles, il soit soutenu par des colonnes ou des arches de soutènement.
- La plupart des créatures intelligentes ont tendance à décorer leur repaire ; il est donc fréquent de trouver des peintures ou des gravures sur les murs des pièces de donjon. Au cours de leur exploration, les aventuriers découvrent souvent des statues et des bas-reliefs, de même que des marques, plans et autres messages griffonnés à la hâte par ceux qui les ont précédés. Certains de ces messages ne sont rien de plus que des graffitis (« Robilar est passé par là »), mais d'autres peuvent s'avérer utiles pour peu que les personnages les examinent avec attention.
- Faites attention aux issues. Les créatures incapables d'ouvrir une porte ne peuvent subsister dans une salle close, à moins qu'on ne leur apporte régulièrement de la nourriture. Si les créatures enfermées sont suffisamment fortes, elles auront sans doute pour réflexe de défoncer la porte qui restreint leur déplacement. Si elles sont capables de creuser dans le sol, elles ne s'en priveront pas.

Les couloirs

Une longue galerie obscure et tapissée de toiles d'araignée peut être très inquiétante. La plupart des donjons sont une succession de pièces et de couloirs. Certes, la majorité des passages servent juste à relier les salles entre elles, mais certains peuvent constituer des rencontres à part entière en raison des pièges qui y ont été installés ou des patrouilles et des monstres errants que les personnages risquent d'y croiser.

Quand vous créez votre donjon, assurez-vous que les couloirs sont assez larges pour que les occupants des lieux puissent les emprunter (par exemple, un dragon a besoin d'un large tunnel pour entrer et sortir de son antre). Des bâtisseurs riches, puissants ou particulièrement talentueux peuvent préférer les galeries spacieuses afin de rendre leur donjon plus impressionnant et majestueux. Ce cas excepté, les couloirs ont juste la largeur nécessaire (creuser la pierre est un travail pénible, long et coûteux ; aucune créature ne le fera plus que nécessaire). Les couloirs faisant moins de 3 mètres de large peuvent empêcher une partie du groupe de prendre part aux combats ; veillez donc à ce qu'ils ne soient pas trop nombreux.

Couloir piégé. Comme la plupart des couloirs sont étroits et restreignent naturellement le déplacement, les constructeurs de donjon aiment y installer des pièges. En effet, dans un corridor exigu, il est très difficile d'échapper à une trappe, un éboulement de pierres, un mécanisme tirant des flèches ou un sol incliné. Pour la même raison, les pièges magiques tels que *glyphe de garde* sont souvent employés dans les couloirs.

Labyrinthe. Dans la plupart des cas, les couloirs sont conçus pour relier les salles entre elles, mais certains bâtisseurs aiment concevoir un labyrinthe à l'intérieur de leur donjon. Il est toujours difficile de sortir rapidement d'un tel dédale, surtout si son efficacité est accrue à l'aide de monstres ou de pièges. Un labyrinthe a pour fonction de couper une partie du complexe du reste du donjon, dans l'espoir que les intrus ne parviendront pas à le négocier. À sa sortie, on trouve souvent un tombeau ou une grande salle au trésor, bref, un endroit où les occupants du donjon n'ont pas besoin de se rendre souvent.

Le décor

Une fois vos salles et couloirs disposés, vous pouvez accroître leur intérêt en y intégrant tout ou partie des constructions ou des éléments de décoration suivants :

Escaliers. Les escaliers constituent le moyen le plus courant de relier plusieurs étages d'un donjon. Qu'ils soient droits, en colimaçon ou à paliers, on en rencontre fréquemment, au même titre que les rampes inclinées (parfois, l'inclinaison de ces dernières est si graduelle qu'il faut réussir un jet de Détection assorti d'un DD de 15 pour s'apercevoir qu'on ne marche plus sur un plan horizontal). En tant que points d'accès importants, les escaliers sont quelquefois gardés ou piégés. Les pièges transforment souvent les escaliers en toboggans précipitant les aventuriers à leur pied, où une fosse, un nid de serpents ou un bassin d'acide les attend.

Statue de guerrier

Conduits verticaux et toboggans. Les escaliers ne sont pas le seul moyen de changer d'étage. Parfois, les étages sont reliés par un conduit vertical, lequel peut également constituer l'unique moyen d'accès depuis la surface. Les toboggans sont souvent des pièges faisant glisser les personnages jusqu'à une salle en contrebas où les attend généralement une situation dangereuse.

Piliers. Piliers et colonnes sont fréquents dans les donjons, puisqu'ils aident à soutenir un plafond qui, sans eux, risquerait de s'effondrer. Plus une salle est grande, plus les piliers sont nombreux. Ces derniers font entre 30 centimètres et 1,50 mètre de diamètre. Généralement, plus le donjon est souterrain, plus les piliers sont épais afin de supporter les milliers de tonnes qui appuient dessus. Certains piliers sont assez larges pour permettre aux personnages (ou à leurs adversaires) de se cacher derrière, ce qui peut offrir des possibilités intéressantes. Les piliers sont souvent polis et sculptés, peints ou couverts d'inscriptions. Ils peuvent avoir une section de forme variable, les colonnes, elles, étant toujours cylindriques.

Statues. Selon le talent de qui les a taillées, les statues peuvent être de fidèles représentations de personnages, créatures ou scènes d'antan, ou au contraire de simples blocs de pierre à peine travaillée. La plupart du temps, elles rendent hommage aux grands hommes (et femmes) du passé, ainsi qu'aux dieux. Certaines sont peintes, mais ce n'est pas systématique. Quelques-unes s'accompagnent d'inscriptions, surtout au niveau de leur socle. Les aventuriers ont tendance à se méfier de ces œuvres d'art, et à juste titre : qui sait en effet si telle ou telle statue n'est pas en réalité un golem de pierre ? Une grande quantité de statues particulièrement réalistes peut également annoncer la proximité d'un monstre doté d'un pouvoir pétrifiant (méduse ou cockatrice, par exemple). N'hésitez pas

MURS, PORTES ET SORTS DE DÉTECTION

Les murs de pierre ou de fer et les portes en fer sont souvent assez épais pour bloquer la plupart des sorts de détection, tels que *détection de pensées*. À l'inverse, murs et portes en bois ne sont pas assez épais, pas plus que les portes en pierre. Par contre, un passage secret en pierre aussi épais que le reste du mur (30 centimètres minimum) est suffisant pour bloquer la plupart des sorts de détection.

Illus. de W. Reynolds

à utiliser ces deux idées, mais souvenez-vous également qu'il arrive qu'une statue ne soit rien de plus qu'une œuvre d'art.

Tapisseries. Les tapisseries représentant des scènes hautes en couleurs ornent parfois les salles et couloirs des donjons bien entretenus. Elles décorent agréablement une pièce et apportent une touche de cérémonie aux chapelles et salles du trône. Les bâtisseurs astucieux les mettent à profit pour cacher alcôves, passages secrets et autres leviers ou poussoirs dissimulés. Parfois, la scène représentée sur la tapisserie constitue un indice pour connaître la nature du donjon, de ses constructeurs ou de ses occupants.

Escalier en fer en colimaçon

Passages secrets. Un passage secret est une porte dissimulée dans un mur, un plafond ou un plancher, mais aussi à l'intérieur d'une bibliothèque, d'une fontaine ou d'un âtre. Il conduit généralement à une pièce à laquelle il n'est pas possible d'accéder autrement. Parfois, il peut être découvert en se livrant à un examen minutieux de l'endroit où il se trouve (jet de Détection, DD 20 pour un passage secret normal, DD 30 s'il est particulièrement bien dissimulé). N'oubliez pas que les elfes ont la possibilité de remarquer les passages secrets sans les chercher pour peu qu'ils passent tout près (à moins de 1,50 mètre). La plupart des passages de ce type s'ouvrent grâce à un mécanisme (par exemple, un poussoir ou une plaque à pression). Ils peuvent s'ouvrir telles des portes normales, mais aussi pivoter autour d'un axe central, s'enfoncer dans le sol, se replier dans le plafond ou un mur, ou s'abaisser comme un pont-levis. Certains bâtisseurs installent leurs passages secrets en hauteur ou au ras du sol, ce qui les rend plus difficiles à détecter. Notez que magiciens et ensorceleurs ont accès à un sort, *porte de phase*, leur permettant de créer une sorte de passage secret qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser.

Estrades et piédestaux. Dans un donjon, la plupart des objets importants sont placés sur une estrade ou un piédestal, selon leur taille (qu'il s'agisse d'un cercueil ou d'une somptueuse pierre précieuse). Le fait de surélever un objet de la sorte le met en valeur et évite qu'il soit endommagé par l'eau en cas d'infiltration. Estrades et piédestaux sont souvent piégés. Ils cachent parfois un passage (ou compartiment) secret, quand ils ne permettent pas d'en atteindre un dans le plafond (en montant sur le piédestal, par exemple).

Salles au trésor. Bien protégée et généralement fermée par une porte en fer, une salle au trésor contient tout ou partie du trésor des occupants du donjon, comme son nom l'indique. Il n'existe normalement qu'une seule voie d'accès, laquelle est presque toujours piégée.

Cryptes. Même si la construction d'une crypte est souvent similaire à celle d'une salle au trésor, elle peut également prendre la forme d'une succession de pièces contenant chacune un sarcophage, ou encore d'un long couloir doté de renfoncements dans lesquels sont disposés cercueils ou corps momifiés. Les aventuriers expérimentés savent qu'un tel lieu abrite souvent des morts-vivants, mais que le danger que représentent de telles créatures est compensé par les fabuleux trésors qui sont parfois enterrés avec les morts. La plupart des cryptes sont meublées et décorées, car le simple fait qu'elles aient été bâties montre que les cultures qui sont à leur origine éprouvent (ou éprouvaient, si elles ont cessé d'exister) un grand respect pour leurs morts.


Tapisserie

Les bâtisseurs inquiets que les morts reviennent à la vie prennent souvent la précaution de fermer la crypte de l'extérieur. Dans ce cas, il est facile d'y entrer, mais beaucoup moins d'en ressortir. À l'inverse, si les architectes se méfient principalement des pillards, ils cherchent surtout à prévenir les intrusions. Certains font les deux, pour ne pas prendre de risques.

Bassins et mares. Des flaques d'eau ou des mares se constituent naturellement dans les endroits inférieurs au niveau du sol d'un donjon (cuvettes, zones affaissées, etc.). L'eau peut également provenir de puits ou de rivières souterraines, à moins qu'on ne la trouve dans des bassins, citernes ou fontaines, qui sont tous trois d'origine artificielle. Quoi qu'il en soit, elle est presque systématiquement présente dans un tel environnement (les donjons secs sont très rares). Les bassins profonds sont occupés par des poissons aveugles ainsi, parfois, que des monstres aquatiques. Ils sont d'une importance vitale et les prédateurs se les disputent avec autant de férocité que les points d'eau de la surface.

Sciemment ou accidentellement, les bassins peuvent être pollués ou enchantés. La plupart du temps, cela a pour seule conséquence de rendre l'eau imbuvable, mais il arrive qu'elle confère des propriétés magiques à qui s'en abreuve (gain de points de vie, modification de valeur de caractéristique, transformation, ou même, pourquoi pas, un *souhait*). Mais les bassins enchantés peuvent également être sources de maladies, malédictions et autres effets néfastes. Généralement, l'eau perd son pouvoir une heure après avoir été prélevée dans le bassin.

Pilier

Certains bassins s'accompagnent d'une fontaine. La plupart sont purement décoratives, mais ce sont souvent elles qui contiennent l'enchantement rendant l'eau du bassin magique (et, quand le bassin est piégé, le piège se trouve couramment dans la fontaine).

Monte-charge. Les monte-charge ont la même fonction que les escaliers, en ce sens qu'ils permettent aux occupants du donjon de se rendre d'un étage à l'autre. Ils peuvent être d'origine mécanique (actionnés à l'aide de treuils et de poulies) ou magique (*disque flottant de Tenser*, etc.). Un monte-charge mécanique peut être très petit (un utilisateur à la fois), ou au contraire très grand (une salle entière). Des bâtisseurs particulièrement retors peuvent même concevoir une pièce descendant ou montant sans que ses occupants s'en rendent compte afin de les précipiter dans un piège (ou, au contraire, une salle semblant bouger alors qu'elle reste stationnaire).

Murs pivotants. Ces murs peuvent couper l'accès à un couloir ou une pièce, et ainsi enfermer les aventuriers dans un cul-de-sac ou leur interdire de sortir du donjon. Ils peuvent obliger les explorateurs à emprunter un passage dangereux, ou au contraire les empêcher d'entrer quelque part. Tous les murs pivotants ne sont pas nécessairement des pièges ; ils peuvent par exemple révéler un escalier dérobé conduisant à une salle secrète.

Téléporteurs. Parfois utiles, souvent redoutables, les téléporteurs installés dans un donjon transportent ailleurs les personnages avançant à l'endroit voulu (leur effet est similaire à celui du sort *cercle de téléportation*). La destination peut se trouver en un autre point du donjon, ou au contraire à des centaines de kilomètres de là. Les téléporteurs peuvent conduire les explorateurs téméraires dans des pièges dont ils n'ont que peu de chances de sortir vivants, mais aussi servir de mode de déplacement rapide et sûr (car évitant gardes et pièges) pour les habitants du donjon. Les bâtisseurs particulièrement rusés peuvent placer un téléporteur conduisant à une salle identique au point de départ, afin que les créatures affectées ne se rendent compte de rien.

Illus. de W. Reynolds

Autels. De nombreux temples sont creusés dans les entrailles de la terre (surtout ceux consacrés aux dieux du Mal). L'autel, qui prend généralement la forme d'un bloc de pierre tout simple, est souvent le point le plus important d'une telle structure. Parfois, tous les ornements du temple ont disparu, détruits par le passage des siècles ou dérobés par les pillards, mais l'autel, lui, subsiste. Et, dans ce cas, qui peut dire que le dieu a totalement oublié ce lieu de culte ?

Piédestal présentant une superbe gemme

L'habillage - objets et éléments majeurs

La Table 4–5 est là pour vous aider à habiller votre donjon. Servez-vous-en quand vous créez aléatoirement votre donjon ou pour meubler votre complexe.

L'habillage - objets et éléments mineurs

Les aventuriers peuvent trouver des tas d'objets variés en explorant un donjon ; la Table 4–6 est là pour vous aider à leur dire ce qu'ils découvrent. Servez-vous-en quand vous créez aléatoirement votre donjon ou pour meubler votre complexe.

OBSTACLES, PIÈGES ET DANGERS

Dans un donjon, les personnages peuvent se rompre les os en tombant, finir brûlés vifs ou se faire cribler de fléchettes empoisonnées, tout cela sans avoir croisé le moindre monstre. Les donjons regorgent d'obstacles et de pièges plus dangereux les uns que les autres. Les pages qui suivent sont là pour vous les décrire, mais n'oubliez pas que vous êtes libre de modifier le DD ou n'importe quel détail du piège ou de l'obstacle afin de refléter les conditions en vigueur dans votre donjon.


Une inquiétante fontaine...

Chutes

Les chutes sont l'un des risques auxquels les aventuriers s'exposent le plus souvent.

Dégâts des chutes. La règle est simple : une chute inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d6. Si la division par 3 ne tombe pas juste, on arrondit à l'entier inférieur, avec pour conséquence qu'une chute de 20 mètres, par exemple, occasionne 6d6 points de dégâts (autant qu'une chute de 18 mètres).

Si au lieu de tomber ou de glisser un aventurier saute délibérément, les 1d6 premiers points de dégâts subis sont seulement temporaires. En cas de jet de Saut réussi (DD 15), les dégâts infligés par les 3 premiers mètres de chute sont purement et simplement annulés, et ceux dus aux 3 mètres suivants deviennent temporaires. Ainsi, un personnage tombant d'une corniche située à

Illus. de W. Reynolds

TABLE 4–5 : HABILLAGE - OBJETS ET ÉLÉMENTS MAJEURS

1d100	Objet/élément	1d100	Objet/élément	1d100	Objet/élément
01	Abreuvoir	35	Forge	68	Plate-forme
02	Alcôve	36	Fosse (peu profonde)	69	Porte (détruite)
03	Animal empaillé	37	Fosse à feu	70	Portemanteau
04	Applique murale	38	Four	71	Puits
05	Arche	39	Fourneau	72	Rampe
06	Autel	40	Garde-robe	73	Râtelier d'armes
07	Baignoire	41	Gong	74	Relief
08	Balcon	42	Gouffre	75	Renfoncement dans le sol
09	Banc	43	Gravats	76	Renfoncement mural
10	Barres métalliques	44	Gravure	77	Rideau
11	Bassin	45	Herse	78	Rouet
12	Bibliothèque	46	Idole	79	Stalle ou enclos
13	Brasero	47	Lit	80	Statue
14	Cage	48	Lustre	81	Statue (renversée)
15	Caisse	49	Mangeoire	82	Surplomb
16	Casier	50	Marches	83	Symbole maléfique
17	Cercueil	51	Menottes	84	Table (grande)
18	Chaise	52	Métier à tisser	85	Table (petite)
19	Chapelle	53	Meuble (détruit)	86	Tableau
20	Chaudron	54	Meurtrière (mur)/mâchicoulis (plafond)	87	Tabouret
21	Cheminée	55	Miroir	88	Tapis
22	Coffre	56	Mosaïque	89	Tapisserie
23	Coffre à charbon	57	Mur éboulé	90	Tas d'excréments
24	Commode	58	Œilleton	91	Tas d'ordures
25	Conduit vertical	59	Pan de mur descellé	92	Tas de paille
26	Corniche	60	Paravent	93	Toboggan
27	Divan	61	Passerelle	94	Tonneau
28	Dôme	62	Piédestal	95	Trépied
29	Échelle	63	Pierres	96	Treuil et poulie
30	Établi	64	Pilier	97	Trône
31	Étagère	65	Pilori	98	Trou
32	Fontaine	66	Placard	99	Trou (provoqué par une explosion)
33	Fontaine murale	67	Plafond partiellement éboulé	00	Vierge de fer
34	Fonts baptismaux				

10 mètres du sol subit 3d6 points de dégâts. S'il avait volontairement sauté, il aurait seulement essuyé 2d6 points de dégâts normaux et 1d6 points de dégâts temporaires. Enfin, s'il avait volontairement sauté en réussissant son jet de Saut, les dégâts subis auraient été plus réduits encore : 1d6 points normaux et 1d6 points temporaires.

Si l'aventurier se réceptionne sur une surface meuble (sable, boue, etc.), les 1d6 premiers points de dégâts sont, là encore, transformés en points temporaires. Cette réduction s'additionne aux précédentes, le cas échéant.

Chute dans l'eau. Les dégâts infligés par les chutes s'achevant dans l'eau sont déterminés différemment. Du moment que l'eau fait au moins 3 mètres de profondeur, les 6 premiers mètres de chute n'infligent pas le moindre dégât. Lors des 6 mètres suivants, les dégâts sont temporaires (1d3 points tous les 3 mètres). Au-delà, ils deviennent normaux (1d6 points tous les 3 mètres supplémentaires).

Un personnage plongeant délibérément ne subit pas le moindre dégât du moment qu'il réussit un jet d'Acrobaties ou de Natation (DD 15 dans les deux cas) et que la profondeur de l'eau est au moins égale au tiers de la hauteur de chute (3 mètres ou plus s'il plonge d'une hauteur de 9 mètres, etc.). Le DD du jet d'Acrobaties ou de Natation augmente de 5 par tranche de 15 mètres de hauteur de chute.

Options. Si vous trouvez que les chutes sont trop mortelles, vous pouvez décider que les 1d6 premiers points de dégâts sont systématiquement temporaires, quelles que soient les circonstances.

Autel consacré à un dieu du Mal

Fosses, trappes et gouffres

À l'intérieur d'un donjon, un trou dans le sol peut prendre trois formes : la fosse ouverte, la trappe ou le gouffre. Un tel obstacle oblige les aventuriers à le contourner ou à trouver le moyen de traverser. Cela se fait le plus souvent à l'aide des compétences Escalade ou Saut, mais aussi grâce à des moyens magiques.

Les fosses ouvertes ont surtout pour but de décourager les intrus, même si elles peuvent se révéler très dangereuses quand les personnages progressent dans la pénombre ou sont obligés de se battre à proximité.

Les trappes sont nettement plus dangereuses. Elles peuvent être découvertes à l'aide d'un jet de Fouille (DD 20), mais seulement si le personnage de tête prend le temps d'examiner attentivement le sol. Si le PJ ne voit pas la trappe, celle-ci s'ouvre sous ses pieds et il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de tomber. S'il était en train de courir, il perd automatiquement l'équilibre et tombe sans jet de sauvegarde.

Un tel piège fonctionne tout aussi bien avec une fosse couverte de paille, de feuilles ou d'un tapis, par exemple ; il n'est pas nécessaire qu'elle soit refermée par une trappe. Les trappes s'ouvrent généralement quand un poids suffisant appuie dessus (le plus souvent, entre 25 et 40 kilos). Les modèles les plus sournois se referment aussitôt après s'être ouverts, prêts à piéger la prochaine victime. Une variante de ce système bloque la trappe en position fermée une fois qu'un personnage est tombé dedans. Ouvrir une telle trappe est tout aussi difficile que d'ouvrir une porte (et encore le PJ piégé doit-il pouvoir l'atteindre). Si la trappe est montée sur ressort, un jet de Force est nécessaire pour la maintenir ouverte (DD 13).

Fosses et trappes peuvent être encore plus redoutables selon ce que l'on trouve au fond : des pieux aiguisés, des monstres, un bain d'acide, de la lave ou même de l'eau (car même un excellent nageur finira par s'épuiser s'il n'a aucune prise où s'accrocher).

TABLE 4–6 : HABILLAGE - OBJETS ET ÉLÉMENTS MINEURS

1d100	Objet/élément	1d100	Objet/élément	1d100	Objet/élément
01	Armes abandonnées	35	Étui à parchemin (vide)	69	Papier
02	Assiettes	36	Fer à marquer	70	Parchemin (non magique)
03	Baril	37	Ficelle	71	Perche
04	Bocal	38	Filet d'eau	72	Pierre à aiguiser
05	Boîte	39	Fissures	73	Pierres éparpillées
06	Bottes	40	Flaque d'eau	74	Pinces
07	Boue	41	Flasque	75	Pipe
08	Bougie	42	Fragments de poterie	76	Plateau
09	Bourse	43	Glacière	77	Pointe de fer
10	Bouteille	44	Griffures	78	Pot
11	Bouts de bois	45	Hachoir	79	Poussière
12	Bouts de fourrure	46	Haillons	80	Rasoir
13	Cadavre (aventurier)	47	Huile (combustible)	81	Runes
14	Cadavre (monstre)	48	Huile aromatique	82	Sablier
15	Cartes à jouer	49	Insectes	83	Sac
16	Cendre	50	Instrument de musique	84	Sac à dos
17	Ceinture	51	Lampe	85	Seau
18	Chaînes	52	Lanterne	86	Silex et amorce
19	Champignons microscopiques	53	Lettres gravées	87	Son inexpliqué
20	Chandelier	54	Livres	88	Soufflet
21	Chope	55	Marques	89	Tache de peinture
22	Clef	56	Marques de flammes	90	Tache de sang
23	Cordes	57	Meule	91	Tache indéfinissable
24	Corne	58	Moisissure	92	Toiles d'araignées
25	Couverture	59	Mots griffonnés	93	Tonnelet
26	Crâne	60	Nid d'animal	94	Torche (presque entièrement consumée)
27	Crochet	61	Nourriture (avariée)	95	Trophée
28	Dents	62	Nourriture (comestible)	96	Urne
29	Dés	63	Odeur indéfinissable	97	Ustensiles
30	Eau gouttant du plafond	64	Oreillers	98	Vase
31	Enclume	65	Ossements (humanoïdes)	99	Verre brisé
32	Épices	66	Ossements (non humanoïdes)	00	Vêtements
33	Équipement (cassé)	67	Outils		
34	Équipement (utilisable)	68	Paille (quelques brins)		

Illus. de W. Reynolds

Si le fond du trou est hérissé de pieux, un aventurier ayant la malchance de tomber risque de s'empaler dessus. Les pieux sont souvent longs et effilés; ils infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Naturellement, ces dégâts viennent en plus de ceux qui sont dus à la chute.

Il arrive que des monstres vivent au fond des fosses ou des trappes (les vases et les gelées, entre autres, ont remarqué que leurs proies venaient directement à elles pour peu qu'elles s'installent en un tel lieu). Tout monstre capable de tenir dans le trou peut avoir été placé là par le concepteur du piège, à moins qu'il ne soit tombé et qu'il n'ait pu remonter. Dans ce cas, soit il n'est pas là depuis longtemps, soit quelqu'un le nourrit régulièrement. Si la fosse contient de l'eau, elle peut grouiller de piranhas ou autres poissons carnivores. Mais il va de soi que les meilleurs occupants d'une fosse ou d'une trappe sont les monstres qui n'ont jamais besoin de boire ou de manger (autrement dit, les morts-vivants et les créatures artificielles).

Qu'il soit d'origine mécanique ou magique, un piège placé au fond d'un trou peut être particulièrement mortel. Activé par l'arrivée brutale de sa victime, il l'agresse avant qu'elle n'ait eu le temps de se remettre de sa chute. Flèches propulsées par ressort, éruption de flammes, jets d'acide, *glyphes de garde*, *symboles* et sorts ou objets convoquant automatiquement des monstres sont souvent utilisés de cette façon.

Éboulements

Les éboulements de cavernes et de galeries sont extrêmement dangereux. Les intrépides explorateurs risquent de se faire tuer par plusieurs tonnes de pierres et de terre et, même s'ils survivent, ils peuvent se retrouver bloqués sous les décombres, ou voir leur unique voie de sortie bloquée. L'éboulement ensevelit quiconque se trouve au centre de la zone affectée et inflige des dégâts aux autres créatures proches. Un couloir touché par ce phénomène sera enseveli sous les gravats sur une petite dizaine de mètres (9 mètres, afin de simplifier les calculs en termes de cases), les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de chaque côté de cette zone subissant pour leur part des dégâts sans se retrouver englouties sous les décombres.

Un jet de Connaissances (architecture et ingénierie) ou d'Artisanat (maçonnerie) permet de repérer un plafond fragilisé (dans les deux cas, le DD est égal à 20). N'oubliez pas que l'Artisanat peut être utilisé comme une compétence innée (auquel cas le personnage effectue juste un jet de Sagesse). Un nain passant à moins de 3 mètres d'un tel plafond a automatiquement droit à un jet de compétence (selon celle qu'il maîtrise) ou de Sagesse.

Un plafond fragilisé peut s'effondrer en cas de choc violent. Un aventurier peut provoquer un éboulement en infligeant 20 points de dégâts au plafond ou en réussissant un jet de Force (DD 24). L'éboulement se produit également si ces dégâts sont occasionnés aux étais de soutènement (le cas échéant) plutôt qu'au plafond proprement dit.

Les personnages ensevelis subissent 8d6 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (DD 15). Par la suite, ils se retrouvent automatiquement immobilisés. Ceux qui se trouvent en limite de la chute de gravats perdent seulement 3d6 points de vie, voire aucun s'ils réussissent leur jet de Réflexes (DD 15). S'ils ratent leur jet de sauvegarde, ils sont eux aussi immobilisés; sinon, ils restent libres de leurs mouvements.

Les personnages immobilisés subissent 1d6 points de dégâts temporaires par minute. S'ils perdent connaissance, ils doivent effectuer un jet de Constitution (DD 15). En cas d'échec, ils se mettent à perdre 1d6 points de vie normaux par minute, jusqu'à ce qu'on les libère ou qu'ils périssent étouffés.

Ceux qui ne sont pas ensevelis peuvent déterrer leurs amis. Un personnage déblayant les décombres à mains nues peut, chaque minute, écarter un poids correspondant à cinq fois sa charge maximale autorisée (voir la Table 9-1, page 142 du *Manuel des Joueurs*). On considère qu'il y a une tonne de gravats par zone de 1,50 mètre de côté, ce qui signifie qu'un aventurier de force moyenne (For 10, charge maximale 50 kilos) a besoin de 4 minutes pour déblayer un tel volume (50 x 5 = 250 kilos par minute, 250 x 4 = 1000 kilos, soit 1 tonne). Comparativement, un demi-orque ayant 20 en Force (charge maximale 200 kilos) peut accomplir le même exploit en 1 minute seulement (200 x 5 = 1000). Un personnage équipé d'un outil tel qu'une pelle, une pioche ou même une barre de fer peut déblayer deux fois plus de décombres qu'en travaillant à mains nues. Vous pouvez également permettre à un PJ immobilisé de se dégager seul en réussissant un jet de Force (DD 25).



Un piège aquatique menace la vie d'Alhandra.

Pièges mécaniques

Les donjons sont souvent défendus par des pièges mécaniques (qui ne sont pas actionnés par magie) pouvant prendre la forme d'arbalètes dissimulées tirant quand on pose le pied au mauvais endroit, ou d'un plafond fragilisé à dessein pour s'ébouler à un instant précis. Un tel piège est généralement défini par l'endroit où il se trouve, ce qui le déclenche, la possibilité de le repérer avant qu'il ne soit trop tard, les dégâts qu'il inflige et l'éventuel jet de sauvegarde permettant d'échapper à tout ou partie de ses effets. Les pièges actionnant flèches, lames montées sur ressort et autres armes effectuent un jet d'attaque normal, dont le bonus est déterminé par le MD.

Toute créature réussissant un jet de Fouille (DD 20) repère un piège mécanique simple avant qu'il ne se déclenche (cette catégorie comprend les collets, les trappes, ou les pièges déclenchés par un fil de détente).

Un roublard (et lui seul) réussissant un jet de Fouille (DD 21) peut également repérer un piège bien dissimulé ou complexe. Les pièges com-

plexes sont caractérisés par leur mécanisme de déclenchement, autrement plus perfectionné qu'un simple fil de détente : plaque à pression, mécanisme relié à une porte, différence de poids ou de pression atmosphérique, vibrations, et ainsi de suite.

Conception de pièges mécaniques

Comme toute activité visant à créer quelque chose, la conception d'un piège mécanique nécessite du temps, les pièces nécessaires et la compétence appropriée ; dans ce cas, Artisanat (création de pièges). Pour simplifier, partez du principe qu'un piège coûte 1000 po et nécessite une semaine de fabrication, le tout multiplié par son facteur de puissance. Ainsi, un piège typique déclenchant la chute d'une herse (FP 2) coûte 2000 po et nécessite deux semaines de mise en place. Voir le Chapitre 7 pour ce qui est de donner un facteur de puissance aux pièges.

Exemples de pièges mécaniques

Voici quelques pièges mécaniques très courants. Chacun s'accompagne de son facteur de puissance (FP), de son bonus à l'attaque (le cas échéant), des dégâts qu'il inflige (entre parenthèses) et des DD nécessaires pour éviter tout ou partie de ses effets, le repérer et/ou le désamorcer.

Flèche : FP 1 ; +10 distance (1d6/crit x3) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : portée 60 mètres, cible déterminée parmi toutes les créatures se trouvant sur la trajectoire.

Lance : FP 2 ; +12 distance (1d8/crit x3) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : portée 60 mètres, cible déterminée parmi toutes les créatures se trouvant sur la trajectoire.

Trappe (6 mètres de profondeur) : FP 1 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe hérissée de pieux (6 mètres de profondeur) : FP 2 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4+2 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe (12 mètres de profondeur) : FP 2 ; pas de jet d'attaque nécessaire (4d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe hérissée de pieux (12 mètres de profondeur) : FP 3 ; pas de jet d'attaque nécessaire (4d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4+4 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe (20 mètres de profondeur) : FP 3 ; pas de jet d'attaque nécessaire (6d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe hérissée de pieux (20 mètres de profondeur) : FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (6d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4+5 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe (25 mètres de profondeur) : FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (8d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe hérissée de pieux (25 mètres de profondeur) : FP 5 ; pas de jet d'attaque nécessaire (8d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4+5 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe (30 mètres de profondeur) : FP 5 ; pas de jet d'attaque nécessaire (10d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trappe hérissée de pieux (30 mètres de profondeur) : FP 6 ; pas de jet d'attaque nécessaire (10d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4+5 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Aiguille empoisonnée : FP 2 ; +8 distance (1 plus poison - extrait de sanvert) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : voir page 78 pour la description des effets de l'extrait de sanvert.

Pluie d'aiguilles : FP 1 ; +20 distance (2d4) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22).

Mur broyeur : FP 10 ; pas de jet d'attaque nécessaire (20d6) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Lame montée sur ressort : FP 1 ; +8 corps à corps (1d8/crit x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Bloc en équilibre : FP 5 ; +15 corps à corps (6d6) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : peut toucher tous les personnages se tenant sur deux cases adjacentes (voir Les chutes d'objets, page 89).

Filet : FP 1 ; +5 corps à corps (voir note) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : les personnages se trouvant dans une zone de 3 mètres de côté sont saisis par le filet (For 18) s'ils ratent un jet de Réflexes (DD 14).

Gaz empoisonné : FP 10 ; pas de jet d'attaque nécessaire (voir note) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : ce piège libère des vapeurs d'othur brûlé (voir Poison, page 78).

Inondation : FP 5 ; pas de jet d'attaque nécessaire (voir note) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : la pièce s'emplit d'eau en 4 rounds (voir La noyade, page 85).

Chute de herse : FP 2 ; +10 corps à corps (3d6/crit x2) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : les dégâts ne s'appliquent qu'aux créatures se trouvant directement sous la herse. Une fois tombée, la herse bloque le passage.

Pièges magiques

De nombreux sorts peuvent être utilisés pour créer des pièges. Par exemple, un prêtre de haut niveau peut tracer des *glyphes de garde* ou des *symboles* pour éviter que les intrus entrent dans une certaine salle, tandis qu'un grand magicien peut faire appel à des *pièges à feu* et autres *images permanentes* pour semer le doute chez les importuns. Sauf précision contraire dans la description du sort, partez du principe que ce qui suit est toujours vrai :

- Un jet de Fouille (DD 25 + niveau du sort) réussi par un roublard (et lui seul) permet de repérer le piège avant qu'il ne se déclenche. Les autres classes de personnage n'ont aucune chance de remarquer un piège magique à l'aide de leur compétence de Fouille.
- Les pièges magiques offrent un jet de sauvegarde permettant d'échapper à leur effet (DD 10 + niveau du sort x 1,5).
- Les pièges magiques peuvent être désarmés par un roublard (et lui seul) réussissant un jet de Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).

Création de pièges magiques

Créer un piège magique coûte de l'argent et des points d'expérience, tout comme la fabrication d'un objet magique. Si le piège est à usage unique, son coût de création se monte à 50 po et 2 PX, ces deux valeurs étant multipliées par le niveau du lanceur de sorts et celui du sort. S'il est à usage multiple (ou s'il fonctionne en continu), le coût de base est décuplé (500 po et 20 PX, multipliés par le niveau du lanceur de sorts et le niveau du sort). Créer un piège magique qui ne soit pas détaillé dans l'utilisation habituelle d'un sort revient à fabriquer un objet magique (voir le Chapitre 8) ; il est donc extrêmement coûteux de parsemer son donjon de nombreux pièges magiques conçus sur mesure.

Les sorts de la Table 4–7 peuvent donner des pièges magiques très intéressants. Vous pouvez vous en servir (aléatoirement, au besoin) pour

LES COULISSES DE *D&D* : LES PIÈGES

À quoi servent les pièges ? Tout simplement à modifier la façon dont se comportent les aventuriers. S'ils en ont souvent rencontré de par le passé, ils feront sans doute preuve de prudence, surtout à l'intérieur d'un donjon. Certes, il est parfois amusant d'instiller une certaine paranoïa chez les joueurs, mais si vous avez tendance à piéger la moindre porte ou le moindre couloir, le rythme de la partie risque de fortement s'en ressentir.

La solution consiste à n'utiliser les pièges que quand cela vous semble logique. Cryptes et salles au trésor sont souvent piégées, mais c'est rarement le cas des endroits très fréquentés : une créature intelligente ne concevra jamais un piège dans lequel elle pourrait elle-même tomber lors d'un instant d'inattention !

concevoir vos pièges. Souvenez-vous toutefois que cette liste ne prend pas en compte le niveau du sort, et que certains pièges risquent d'être trop puissants (ou pas assez) par rapport au niveau des personnages.

Exemples de pièges magiques

Il n'existe aucune règle définissant les pièges magiques, qui ne sont limités que par la puissance et le degré d'inventivité de leur créateur. Ceux qui suivent ne sont que quelques exemples tout simples. Chacun s'accompagne de son facteur de puissance (FP), de la zone affectée ou du bonus à l'attaque (le cas échéant), des dégâts qu'il inflige (entre parenthèses) et des DD nécessaires pour éviter tout ou partie de ses effets, le repérer et/ou le désamorcer.

Jet de flammes : FP 2 ; jet de flammes long de 15 m et large de 30 cm (3d6) ; jet de Réflexes annule (DD 13) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 26).

Décharge électrique : FP 3 ; décharge de 15 m de long sur 1,50 m de large (3d6) ; jet de Réflexes annule (DD 13) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Sphère de froid : FP 4 ; sphère ou hémisphère de 6 m de diamètre (5d6) ; jet de Réflexes annule (DD 15) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Plancher électrifié : FP 4 ; section de plancher (3d10) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Plancher transformé en acide : FP 6 ; section de plancher (10d6) ; jet de Réflexes annule (DD 16) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 30). *Note* : en cas de jet de sauvegarde réussi, le PJ parvient à plonger hors de la zone dangereuse.

Fosse hérissée de pointes (6 m de profondeur) et dissimulée par une illusion : FP 3 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4+2 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Air aspiré hors de la pièce : FP 5 ; une pièce (voir note) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 30). *Note* : inflige des dégâts par asphyxie (voir L'asphyxie, page 88).

L'ÉCOLOGIE DU DONJON

Le donjon habité constitue un type d'environnement à part entière. Les créatures qui y résident ont besoin de manger, de boire, de respirer et de dormir, comme toutes celles qui vivent en forêt ou dans les plaines. De la même manière, les prédateurs ont besoin de proies.

Les occupants du donjon doivent pouvoir se déplacer. Les portes fermées à clef, ou tout simplement celles qui ne peuvent s'ouvrir qu'à l'aide de mains, interdisent certaines parties du donjon à la plupart des créatures non humanoïdes.

Prenez ces facteurs en compte quand vous créez un donjon que vous souhaitez crédible. Si votre environnement ne repose sur aucune logique, les aventuriers ne pourront pas se fier à leurs facultés de raisonnement. Par exemple, s'ils trouvent un bassin d'eau potable, ils doivent pouvoir en conclure que beaucoup de créatures du donjon viennent s'y désaltérer. Cela leur permettra par exemple de préparer une embuscade dans le but de surprendre le monstre qui les intéresse. Les détails illogiques (par exemple, de nombreuses portes fermées alors que les occupants sont incapables de les ouvrir) nuisent à la crédibilité d'un donjon.

Les animaux

Les donjons ne sont pas occupés que par des monstres ; d'autres créatures y habitent également.

Vermine rampante. Insectes, araignées et vers de terre en tout genre occupent les endroits les plus reculés du donjon. Ils ne constituent pas une véritable menace, mais servent de nourriture aux prédateurs et charognards du complexe (qui, eux, peuvent représenter un danger pour les aventuriers).

Tordek est victime d'un piège électrique.

Rats. Les rats sont vitaux à la chaîne alimentaire du donjon, puisqu'ils servent de proie de base pour la plupart des prédateurs. Ils peuvent être dangereux quand on les rencontre en groupe important.

Chauves-souris. Tout comme les rats, les chauves-souris abondent dans les donjons bénéficiant d'un accès direct à l'air libre. Elles ne sont pas vraiment menaçantes, mais si on les rencontre en groupe, elles restreignent le champ de vision et gênent les mouvements (surtout ceux, très précis, qui sont nécessaires pour jeter des sorts).

Autres animaux. Aussi étrange que cela puisse paraître, des animaux de toute taille (depuis les blaireaux et fouines jusqu'aux ours ou gorilles) peuvent s'installer de manière temporaire ou permanente à l'intérieur d'un donjon. Les prédateurs tels que les tigres, les loups ou les serpents arrivent souvent là en suivant leurs proies et décident de rester sur place. Les races des profondeurs évoquent également parfois d'immenses cavernes occupées par des milliers d'oiseaux. Et, comme de bien entendu, les

cours d'eau et lacs souterrains regorgent de poissons, mammifères aquatiques et autres reptiles.

Au fil des générations, les animaux ont acquis la vision dans le noir, avantage naturel leur permettant de survivre dans un tel environnement. Ils vivent désormais très bien dans leur monde étriqué de cavernes et de galeries. Ils se nourrissent de moisissures ou de champignons, quand ils ne se chassent pas entre eux. En raison de l'absence totale de lumière, nombre d'espèces sont devenues albinos, les autres acquérant une couleur noire afin de mieux se fondre dans l'obscurité.

Champignons, moisissures et limons

Les thallophytes (ordre végétal comprenant entre autres les champignons, algues et autres lichens) abondent dans les recoins humides des donjons. Si certains sont des monstres (voir le *Manuel des Monstres*), la plupart sont juste des plantes microscopiques plus ou moins comestibles (certaines espèces étant vénéneuses). Pour ce qui est de l'effet que les sorts ont sur eux, champignons, moisissures, algues et lichens sont considérés comme des plantes. De même que les pièges, les thallophytes non monstrueux mais dangereux ont un facteur de puissance, et les aventuriers qui arrivent à les vaincre gagnent les PX correspondants.

Limon vert (FP 4)

Une vase luisante recouvre peu à peu tout ce qui reste trop longtemps dans le noir et l'humidité, et le limon vert en est une variété extrêmement dangereuse, puisqu'il dévore la chair et les matières organiques avec lesquelles il est en contact (il peut même dissoudre le métal). Vert vif, luisant et collant, il s'accroche par plaques aux murs, sol et plafond, se reproduisant au fur et à mesure qu'il ingère des matières organiques. Il se laisse tomber quand il détecte des mouvements (et donc une nourriture potentielle) en dessous de lui.

Une plaque de limon vert dévore la chair de sa proie en lui faisant temporairement perdre 1d6 points de Constitution par round. Lors du premier round, il est possible de détacher le limon en raclant l'endroit où il est tombé (ce qui a de fortes chances de détruire l'objet utilisé pour ce faire), mais par la suite, on ne peut s'en débarrasser qu'en le brûlant, en le gelant ou en l'excisant, ce qui inflige les dégâts correspondants à la victime. Le feu ou le froid intense, la lumière du soleil et le sort *guérison des maladies* détruisent une plaque de limon vert. Ce dépôt organique inflige 2d6 points de dégâts par round au métal et au bois (on ne tient pas compte de la solidité du métal, celle du bois, elle, étant comptabilisée normalement). Par contre, il ne fait aucun mal à la pierre.

Les nains considèrent le limon vert comme l'un des pires risques des profondeurs. C'est pour cette raison qu'ils désinfectent systématiquement par le feu toute nouvelle galerie qu'ils creusent. « Et il faut faire preuve d'une grande minutie, aiment-ils à dire, sans quoi cette saleté finit toujours par revenir. »

Moisissures et champignons

Moisissures et champignons abondent dans les lieux sombres, frais et humides. La plupart sont inoffensifs, mais certains peuvent s'avérer redoutables. La majorité des espèces de champignons poussent dans les donjons, et certains sont comestibles (même s'ils sont souvent peu appétissants et si leur goût est pour le moins étrange).

Moisissure jaune (FP 6). Lorsqu'on la dérange, cette moisissure laisse échapper un nuage de spores vénéneuses. Toutes les créatures distantes de moins de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne

TABLE 4–7 : SORTS POUR PIÈGES MAGIQUES

1d100	Sort
01	*Absorption d'énergie*
02	*Agrandissement**
03	*Alarme**
04	*Aliénation mentale*
05	*Anathème*
06	*Animation d'objet*
07	*Animation suspendue*
08	*Barrière de lames*
09	*Blessure critique*
10	*Blessure grave*
11	*Blessure légère*
12	*Blessure modérée*
13	*Boule de feu*
14	*Brume acide*
15	*Brume mentale*
16	*Cage de force*
17	*Cauchemar*
18	*Cécité* (ou *surdité*)
19	*Cercle de mort*
20	*Champ de force**
21	*Changement de plan*
22	*Confusion*
23	*Contagion*
24	*Convocation de monstres I*
25	*Convocation de monstres II*
26	*Convocation de monstres III*
27	*Convocation de monstres IV*
28	*Convocation de monstres V*
29	*Convocation de monstres VI*
30	*Convocation de monstres VII*
31	*Convocation de monstres VIII*
32	*Convocation de monstres IX*
33	*Couleurs dansantes*
34	*Débilité*
35	*Désintégration*
36	*Disjonction de Mordenkainen*
37	*Dissipation de la magie*
38	*Domination*
39	*Éclair*
40	*Écran*
41	*Emprisonnement*
42	*Énergie négative*
43	*Ennemi subconscient*
44	*Entrave*
45	*Exécution*
46	*Flèche acide de Melf*
47	*Fou rire de Tasha*
48	*Fracassement*
49	*Glyphe de garde*
50	*Graisse* (utile pour faire glisser les victimes jusqu'à une zone dangereuse)*
51	*Image permanente**
52	*Image programmée**
53	*Immobilisation de monstre**
54	*Immobilisation de personne**
55	*Interdiction*
56	*Inversion de la gravité**
57	*Invisibilité* (lancé sur un objet dangereux, comme par exemple une lame effectuant un mouvement de balancier)*
58	*Lenteur*
59	*Leurre*
60	*Lévitation*
61	*Main impérieuse de Bigby*
62	*Mauvais œil*
63	*Métamorphose provoquée*
64	*Mise à mal*
65	*Mot de pouvoir mortel*
66	*Mur de fer* (pour condamner une zone)*
67	*Mur de feu*
68	*Mur de force* (pour condamner une zone)*
69	*Mur de pierre* (pour condamner une zone)*
70	*Parole du Chaos*
71	*Permanence* (lancé sur d'autres sorts afin de créer des pièges magiques permanents)*
72	*Pétrification*
73	*Piège à feu*
74	*Poigne de Bigby*
75	*Poing de Bigby*
76	*Portail*
77	*Possession**
78	*Projectile magique*
79	*Quête*
80	*Rapetissement**
81	*Rayons prismatiques*
82	*Rejet du Bien*
83	*Renvoi des sorts**
84	*Runes explosives*
85	*Sceau du serpent*
86	*Séquestration*
87	*Silence* (empêche les lanceurs de sorts de dissiper un autre piège magique)
88	*Sphère de feu*
89	*Sphère téléguidée d'Otiluke*
90	*Suggestion**
91	*Suggestion de groupe*
92	*Symbole*
93	*Télékinésie**
94	*Téléportation*
95	*Téléportation d'objet*
96	*Ténèbres**
97	*Terreur*
98	*Toile d'araignée**
99	*Vermine géante*
00	*Zone d'antimagie* (empêche les lanceurs de sorts de dissiper un autre piège magique)*

* Sort surtout utile en association avec un autre sort, un autre piège, un lieu dangereux ou un gardien.

pas perdre temporairement 1d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute après le premier, pour éviter de perdre temporairement 2d6 points de Constitution supplémentaires (même les créatures ayant réussi leur premier jet de sauvegarde doivent effectuer le second). La moisissure jaune est détruite par le feu et la lumière du jour la met en sommeil.

Moisissure brune (FP 2). Cette moisissure se nourrit de chaleur, qu'elle vole à tout ce qui l'entoure. Chaque plaque mesure généralement entre une soixantaine de centimètres et un petit mètre de diamètre, et il fait toujours froid à proximité. Les créatures vivantes distantes de moins de 1,50 mètre subissent, chaque round, 3d6 points de dégâts temporaires dus au froid. Si des flammes approchent à moins de 1,50 mètre de la plaque, celle-ci double aussitôt de volume. Le froid magique, comme celui qui est généré par le sort *cône de froid*, détruit instantanément la moisissure.

Champignons phosphorescents (pas de FP). Ces étranges champignons souterrains poussent par plaques et ressemblent à de petits arbustes ratatinés. Ils émettent une lueur violette éclairant les cavernes et galeries qu'ils occupent. Les drows cultivent ces champignons, qu'ils mangent et utilisent comme source de lumière.

LES MONSTRES ERRANTS

Tandis que les aventuriers explorent le donjon, leurs torches attirent des belettes sanguinaires affamées, qui viennent aussitôt voir s'il y a quelque chose à manger près de la lumière. À l'étage suivant, un charognard rampant remarque les personnages et décide de les suivre sans se faire repérer. Dès qu'il entend des bruits de combat, il approche rapidement pour tenter de s'emparer d'un PJ blessé ou hors de combat. Au cours d'une autre expédition, les personnages rencontrent un autre groupe d'aventuriers. Si les deux groupes parviennent à s'entendre, ils pourront s'échanger des informations ou des objets, et peut-être même poursuivre leur mission ensemble. Les monstres errants sont source d'action et rendent les aventures moins prévisibles.

Jets de monstres errants

Chaque fois que les personnages explorent un donjon, effectuez des jets de monstres errants pour déterminer s'ils rencontrent des créatures de passage. Comme expliqué ci-dessus, les monstres errants rendent le donjon moins prévisible, et ce n'est pas leur seul intérêt : ils encouragent également les aventuriers à ne pas rester trop longtemps au même endroit et à ne pas faire de bruit inutilement. C'est à vous de décider quand vous souhaitez voir apparaître un monstre errant. En règle générale, cela a 10% de chances de se produire lorsque certaines conditions sont réunies.

TABLE 4–8 : MONSTRES ERRANTS

Chance de rencontrer un monstre errant = 10%

Effectuez un jet de monstres errants (1d100) chaque fois que l'une des conditions suivantes se vérifie :

- Pour chaque heure que les personnages passent à l'intérieur du donjon.
- Quand les PJ font du bruit.
- Dans les secteurs très fréquentés.

Au choix, vous pouvez effectuer d'autres jets (ou, au contraire, ne pas les jouer) dans les conditions suivantes :

- Dans les zones du donjon dégagées par les PJ.
- Quand les PJ quittent le donjon.

Au bout d'un certain laps de temps. Un jet de monstres errants par heure constitue la moyenne, mais vous pouvez en jouer d'autres dans les zones plus peuplées (sans toutefois dépasser un jet toutes les 10 minutes). Si vous n'avez pas pour habitude de noter précisément le passage du temps quand les aventuriers se trouvent à l'intérieur du donjon, contentez-vous d'effectuer un jet de monstres errants chaque fois que les PJ accomplissent une action exigeant du temps (comme le fait de chercher des passages secrets pendant 20 minutes).

Quand les personnages font du bruit. Enfoncer une porte ou combattre entrent dans cette catégorie. À noter que, si les personnages se retrouvent dans l'obligation de se battre juste après avoir enfoncé une porte, on considère la source de bruit comme unique (un seul jet de monstres errants). Se quereller à voix haute, renverser une statue ou dévaler un escalier en courant quand on est revêtu d'un harnois sont d'autres cas de figure pouvant justifier un jet de monstres errants.

Dans les secteurs très fréquentés. À vous de déterminer quand un secteur est très fréquenté et quand il ne l'est pas. Vous pouvez effectuer un jet de monstres errants chaque fois que les personnages pénètrent dans un nouveau couloir, à condition que celui-ci soit suffisamment large pour permettre à plusieurs créatures de s'y croiser (ce qui a de bonnes chances d'en faire une artère importante du donjon). D'autres endroits, tels que les bassins d'eau potable, peuvent également attirer beaucoup de monde.

Dans les zones dégagées par les aventuriers. Si les personnages ont nettoyé une zone du donjon de tous ses habitants, vous pouvez jouer un jet de monstres errants chaque fois que les PJ la traversent (de nombreuses créatures ont en effet tendance à venir s'installer là où il y a de la place). Cette règle favorise les aventuriers qui explorent le donjon d'un seul coup par rapport à ceux qui retournent fréquemment à la surface (en effet, chaque aller-retour les expose à deux jets de monstres errants supplémentaires).

Quand les personnages quittent le donjon. Vous êtes tout à fait en droit de continuer les jets de monstres errants alors que les aventuriers quittent le donjon, mais vous pouvez également décider de n'en rien faire. En règle générale, les personnages repartent vers la surface par un chemin qu'ils connaissent et sans s'attarder, aussi est-il logique qu'ils courent moins de risques de croiser des monstres errants. De plus, quand les joueurs savent que cette menace existe, ils ont tendance à cesser leur exploration et à repartir en conservant des forces pour se prémunir d'une éventuelle rencontre aléatoire, ce qui les oblige à faire preuve d'une prudence que vous jugerez peut-être excessive (en ce sens qu'elle ralentit nécessairement le rythme de la partie en empêchant une poursuite de l'exploration).

Monstres rencontrés

Dans un donjon étendu, vous pouvez utiliser les tables de monstres aléatoires proposées dans les pages suivantes (Tables 4–15 à 4–35) pour déterminer la nature du ou des monstres croisés par les aventuriers. Rejouez le dé si le résultat vous indique une créature statique ou ne devant pas quitter son antre. Si votre donjon est petit ou plus spécifique, nous vous recommandons de créer vos propres tables de rencontres aléatoires.

Les monstres mentionnés sur une table de rencontres aléatoires peuvent apparaître en groupe ou désigner des créatures particulières. Par exemple, « Scorpion monstrueux, taille G » peut indiquer un scorpion unique, vivant à l'intérieur du donjon, plutôt qu'un arachnide géant indéterminé. De cette manière, une fois que les personnages ont tué le scorpion, ils ne peuvent plus le rencontrer. Vous pouvez également indiquer à quel endroit réside la créature, afin que les aventuriers trouvent par la suite son repaire désert s'ils l'ont tuée au hasard d'un couloir (et inversement ; s'ils l'ont déjà éliminée dans sa tanière, elle disparaît de la table des monstres errants).

Nous avons déjà vu que vous pouvez inventer les occupants de telle ou telle salle de votre donjon plutôt que de les déterminer aléatoirement, et rien ne vous empêche de faire de même pour les monstres errants, bien au contraire. Vos tables de rencontres peuvent éventuellement être modifiées en cours de partie, afin d'inclure des monstres ayant échappé aux aventuriers (ou devant lesquels ces derniers se sont enfuis). Vous pouvez même remplacer les monstres de vos rencontres par des événements. Les personnages pourraient ainsi entendre des bruits de combat au loin, découvrir des indices quant à l'identité des anciens occupants des lieux, ou encore croiser d'étranges auras magiques d'intensité fluctuante.

Trésors des monstres errants

Dans leur immense majorité, les monstres errants ne possèdent pas autant de trésors que si on les rencontrait dans leur repaire. Quand des PNJ sont croisés de la sorte, ils n'ont d'autres possessions matérielles que leur équipement. Dans 50% des cas, les monstres intelligents possèdent un trésor équivalent au niveau du donjon. Pour leur part, les monstres dénués d'intelligence ne possèdent jamais rien ; la tanière d'une belette sanguinaire peut être jonchée de pièces appartenant à ses dernières victimes, mais elle ne les emporte pas avec elle quand elle part chasser.

Comme les monstres errants détiennent moins de trésors que ceux que l'on rencontre chez eux, beaucoup d'aventuriers préfèrent les éviter, jugeant que le gain potentiel n'est pas à la hauteur des risques encourus.

Table 4–9 : types de porte

1d100	Type (DD nécessaire pour enfoncer)
01–08	Bois, toute simple
09	Bois, toute simple, piégée
10–23	Bois, toute simple, coincée (DD 13)
24	Bois, toute simple, coincée (DD 13) et piégée
25–29	Bois, toute simple, fermée à clef (DD 15)
30	Bois, toute simple, fermée à clef (DD 15) et piégée
31–35	Bois, solide
36	Bois, solide, piégée
37–44	Bois, solide, coincée (DD 16)
45	Bois, solide, coincée (DD 16) et piégée
46–49	Bois, solide, fermée à clef (DD 18)
50	Bois, solide, fermée à clef (DD 18) et piégée
51–55	Bois, épaisse
56	Bois, épaisse, piégée
57–64	Bois, épaisse, coincée (DD 23)
65	Bois, épaisse, coincée (DD 23) et piégée
66–69	Bois, épaisse, fermée à clef (DD 25)
70	Bois, épaisse, fermée à clef (DD 25) et piégée
71	Pierre
72	Pierre, piégée
73–75	Pierre, coincée (DD 28)
76	Pierre, coincée (DD 28) et piégée
77–79	Pierre, fermée à clef (DD 28)
80	Pierre, fermée à clef (DD 28) et piégée
81	Fer
82	Fer, piégée
83–85	Fer, coincée (DD 28)
86	Fer, coincée (DD 28) et piégée
87–89	Fer, fermée à clef (DD 28)
90	Fer, fermée à clef (DD 28) et piégée
91–93	La porte s'efface sur le côté au lieu de s'ouvrir normalement. Déterminez de nouveau son type (en rejouant tout résultat de 91–00). +1 au DD nécessaire pour enfoncer.
94–96	La porte s'enfonce dans le sol au lieu de s'ouvrir normalement. Déterminez de nouveau son type (en rejouant tout résultat de 91–00). +1 au DD nécessaire pour enfoncer.
97–99	La porte disparaît dans le plafond au lieu de s'ouvrir normalement. Déterminez de nouveau son type (en rejouant tout résultat de 91–00). +1 au DD nécessaire pour enfoncer.
00	Porte renforcée par magie. Déterminez de nouveau son type (en rejouant tout résultat de 91–00). DD pour enfoncer égal à 30 pour une porte en bois et à 40 pour une porte en pierre ou en fer.

Porte piégée. Jetez 1d100 et consultez la Table 4–11 ou 4–12 (en fonction de la puissance du piège).

DONJONS ALÉATOIRES

Les pages qui suivent expliquent comment créer aléatoirement un donjon entier, depuis sa toute première porte jusqu'au grand dracosire rouge lové sur son trésor, tout au fond de son antre.

Le niveau du donjon

Cette valeur mesure la difficulté de tout ou partie du donjon (soit de sa totalité, soit d'un étage ou d'un secteur, si certaines parties sont plus dangereuses que d'autres). En règle générale, les personnages devraient explorer les secteurs correspondant au niveau moyen du groupe, encore qu'ils puissent éventuellement s'attaquer à des secteurs plus dangereux s'ils sont plus nombreux que la moyenne (et, à l'inverse, un groupe réunissant moins de quatre PJ a tout intérêt à se cantonner à des étages inférieurs à son niveau moyen).

Certains donjons sont constitués de plusieurs étages, les plus dangereux étant les plus éloignés de la surface. Dans un tel donjon, le premier étage sera par exemple de niveau 1 (ND 1), chaque étage successif voyant généralement la difficulté augmenter d'un niveau (le deuxième étage aurait ainsi un ND de 2, le troisième un ND de 3, etc.).

Le plan et les notes

Une fois que vous avez choisi le niveau de votre donjon, dessinez-le sur du papier quadrillé. Déterminez le type de sols et de murs (ouvrages de

Table 4–10 : contenu des salles

1d100	Contenu de la salle
01–18	Monstre uniquement
19–44	Monstre et habillage
45	Monstre et trésor caché
46	Monstre et piège
47	Monstre, habillage et trésor caché
48	Monstres, habillage et piège
49	Monstre, trésor caché et piège
50	Monstre, habillage, trésor caché et piège
51–76	Habillage uniquement
77	Habillage et trésor caché
78	Habillage et piège
79	Habillage, trésor caché et piège
80	Trésor caché uniquement
81	Trésor caché et piège
82	Piège uniquement
83–00	Vide

Monstre. Consultez les tables de monstres errants à partir de la Table 4–13. S'il y a un piège ou un trésor dans la pièce, les créatures ne sont pas forcément au courant de leur présence.

Habillage. Jetez 1d100. Sur un résultat de 01–40, déterminez 1d4 objets et éléments majeurs (Table 4–5) ; sur un 41–80, il s'agit d'objets ou d'éléments mineurs (Table 4–6) ; enfin, sur un 81–00, combinez les deux tables.

Trésor caché. Déterminez aléatoirement un trésor correspondant au niveau du donjon grâce à la Table 7–4. En règle générale, il est caché de telle sorte qu'un jet de Fouille est nécessaire pour le trouver (DD 20 + niveau du donjon).

Piège. Consultez les Tables 4–11 ou 4–12, à moins que vous ne préfériez inventer un piège qui vous semble mieux correspondre au contenu de la salle.

Table 4–11 : pièges (FP 1–3)

1d100	Piège	FP
01–10	Flèche	1
11–15	Lance	2
16–25	Trappe (profondeur 6 m)	1
26–35	Trappe hérissée de pieux (profondeur 6 m)	2
36–45	Trappe (profondeur 12 m)	2
46–50	Trappe hérissée de pieux (profondeur 12 m)	3
51–55	Trappe (profondeur 20 m)	3
56–65	Aiguille empoisonnée	2
66–70	Pluie d'aiguilles	1
71–75	Lame montée sur ressort	1
76–80	Filet	1
81–85	Chute de herse	2
86–90	Jet de flammes	2
91–95	Décharge électrique	3
96–00	Trappe hérissée de pieux et dissimulée par une illusion	3

Le DD à atteindre pour trouver un piège ou le désamorcer est généralement égal à 20 + niveau du donjon.

Table 4–12 : pièges (FP 4+)

1d100	Piège	FP
01–10	Trappe hérissée de pieux (profondeur 20 m)	4
11–20	Trappe (profondeur 25 m)	4
21–25	Trappe hérissée de pieux (profondeur 25 m)	5
26–30	Trappe (profondeur 30 m)	5
31–35	Trappe hérissée de pieux (profondeur 30 m)	6
36–38	Mur broyeur	10
39–43	Bloc en équilibre	5
44–45	Gaz empoisonné	10
46–50	Inondation	5
51–55	Globe de froid	4
56–60	Plancher électrifié	4
61–65	Air aspiré hors de la pièce	5
66–70	Sol transformé en acide	6
71–00	Piège associé à un sort*	Variable

Le DD à atteindre pour trouver un piège ou le désamorcer est généralement égal à 20 + niveau du donjon.

* Jetez 1d100 et consultez la Table 4–7.

maçonnerie, pierre taillée, cavernes naturelles, etc.) pour les différents secteurs. Le plan devrait logiquement être constitué de salles, de couloirs et de portes. Si vous avez l'intention de créer un donjon très étendu, vous pouvez restreindre votre plan à un secteur précis pour commencer.

Prévoyez une ou plusieurs feuilles de papier séparées, sur lesquelles vous noterez toutes les informations pertinentes.

Créez d'abord les parties centrales de votre donjon, c'est-à-dire les pièces contenant ce que vous désirez absolument inclure à votre aventure (monstres et trésors préférés, pièges, bassins magiques ou statues enchantées, mystères ou énigmes, etc.). Chaque fois que vous avez décidé du contenu d'une pièce, attribuez-lui un numéro que vous inscrivez sur la carte, puis reportez ce numéro sur la feuille de notes et mentionnez tout ce qui, selon vous, mérite de l'être au sujet de la salle (ou du couloir, de la porte, etc.). Pour déterminer le type de porte trouvé à l'entrée d'une pièce, vous pouvez jeter 1d100 et consulter la Table 4–9, ou simplement choisir le modèle qui vous convient.

Une fois vos salles centrales décrites, passez au reste du donjon, soit en décidant ce que vous placez dans chaque pièce, soit en laissant faire le hasard. Si vous choisissez cette seconde option, jetez 1d100 et référez-vous à la Table 4–10. Le résultat indiqué vous conduira à d'autres tables, dans ce chapitre et les suivants.

Vous pouvez noter à l'avance la nature de chaque porte ou jeter 1d100 chaque fois que les aventuriers en découvrent une nouvelle. Si vous le souhaitez, vous pouvez même vous passer de plan et le tracer au fur et à mesure de l'exploration des personnages, en fonction de ce que vous indiquent les dés quant au type de porte, au contenu de chaque pièce, et ainsi de suite.

ÉLÉMENTS DE DONJON ALÉATOIRES

Les paragraphes suivants montrent comment déterminer aléatoirement la nature d'une rencontre, surtout si celle-ci se déroule à l'intérieur d'un donjon. Vous pouvez également utiliser les tables des pages suivantes comme une liste, pour vous aider à faire votre choix.

Détermination des rencontres aléatoires

Pour déterminer une rencontre aléatoire, procédez comme suit :

1. Fixez le niveau du donjon (voir plus haut).
2. Jetez 1d100 et consultez la Table 4–13 pour savoir à quelle table de rencontres aléatoires vous référer.
3. Cela fait, jetez de nouveau 1d100 en consultant la table de rencontres aléatoires appropriée (Tables 4–15 à 4–34). Si le résultat indique un dragon, définissez-le à l'aide de la Table 4–35. S'il vous donne un ou plusieurs PNJ, créez-les grâce aux tables du Chapitre 2 (Tables 2–33 à 2–43).
4. Le cas échéant, jetez le dé indiqué pour déterminer le nombre de créatures présentes. Si vous utilisez une table de rencontres dont le niveau

TABLE 4–13 : RENCONTRES ALÉATOIRES, TABLE RÉCAPITULATIVE

	Niveau du donjon									
1d100	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
01–05	1	1	1	1	2	2	3	4	5	6
	—	x2	x3	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4
06–10	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7
	—	x2	x3	x4	x3	x3	x3	x3	x3	x3
11–20	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8
	—	x2	x3/2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
21–30	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9
	—	—	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2
31–70	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
71–80	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	x1/2	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3
81–90	2	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2
91–00	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3

1d100	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
01–05	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4
06–10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3
11–20	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
21–30	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2
31–70	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
71–80	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20
	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	—	—
81–90	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x2/3	—
91–00	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/2	x2/3	—

1 à 20 : déterminez la rencontre en consultant la table correspondante (Tables 4–15 à 4–34).
_ : ne modifiez pas le nombre de créatures rencontrées.
x3/2 : multipliez le nombre de créatures rencontrées par 1,5 (arrondissez à l'entier supérieur ou inférieur, une chance sur deux).
x2 : doublez le nombre de créatures rencontrées.
x3 : triplez le nombre de créatures rencontrées.
x4 : quadruplez le nombre de créatures rencontrées.
x2/3 : multipliez le nombre de créatures rencontrées par 2/3 et arrondissez à l'entier le plus proche.
x1/2 : divisez le nombre de créatures rencontrées par deux (arrondissez à l'entier supérieur ou inférieur, une chance sur deux).
x1/3 : divisez le nombre de créatures rencontrées par trois et arrondissez à l'entier le plus proche.

est inférieur à celui du donjon, augmentez le nombre de créatures mentionné, et inversement (voir Nombre de créatures, ci-dessous).

5. Consultez la colonne « Trésor » et jetez 1d100 pour savoir si le ou les monstres possèdent des trésors. Si tel est le cas, déterminez-les à l'aide de la Table 7–4. Généralement, il faut consulter le niveau de trésor correspondant au niveau du donjon (et non à celui de la table de rencontres), sauf si le pourcentage indiqué dans la colonne « Trésor » de la table de rencontres s'accompagne d'un bonus.

Exception. Si vous ne parvenez pas à réduire suffisamment le nombre de créatures rencontrées, vous pouvez baser le niveau du trésor sur celui de la rencontre. Par exemple, si dans un donjon de niveau 4, un résultat de 93 sur la Table 4–13 vous envoie à la Table 4–21 (rencontre aléatoire de niveau 7), où votre nouveau jet (02) indique un pouding noir, il n'existe aucune possibilité de diviser le nombre de monstres par trois, comme indiqué sur la Table 4–13. Dans ce cas, si le pouding noir possède un trésor, faites en sorte qu'il s'agisse d'un trésor de niveau 7 (et non de niveau 4).

6. Déterminez les points de vie de chaque monstre. Si certains d'entre eux utilisent des armes ou armures magiques, modifiez leurs caractéristiques en conséquence.

Nombre de créatures

Chaque fois qu'une table de rencontres aléatoires indique un type de créature, elle mentionne également combien les personnages en rencontrent. La Table 4–13 vous donne la formule à appliquer pour modifier ce nombre en fonction du niveau du donjon et de celui de la table de rencontres. Imaginons par exemple que, pour un donjon de niveau 2, vous obteniez 1d4+2 gobelins sur la Table 4–15. Les lignes correspondantes de la table récapitulative (« 01–20 » sur la Table 4–13) indiquent que vous devez doubler le nombre de gobelins mentionné pour obtenir une rencontre équilibrée de niveau 2.

Si vous obtenez plus de douze créatures, il est peut-être préférable de redéterminer la rencontre. En effet, un combat mettant autant de protagonistes en jeu est souvent long et fastidieux, d'autant que les créatures ne sont sans doute pas assez puissantes pour offrir une résistance satisfaisante aux aventuriers.

Au lieu de jeter le dé et d'appliquer le multiplicateur donné par la Table 4–13, vous pouvez consulter la Table 4–14, qui indique par quel jet de dé remplacer celui que vous auriez normalement dû effectuer.

Table 4–14 : Jet de dé modifié

	Multiplicateur						
Jet de dé	x1/3	x1/2	x2/3	x3/2	x2	x3	x4
1	1	1	1	1d2	1d3	1d3+1	1d4+2
1d2	1	1	1	1d3	1d3+1	1d4+2	1d6+3
1d3	1	1	1d2	1d3+1	1d4+2	1d6+3	1d6+5
1d3+1	1	1d2	1d3	1d4+2	1d6+3	1d6+5	1d4+10
1d4+2	1d2	1d3	1d3+1	1d6+3	1d6+5	1d4+10	*
1d6+3	1d3	1d3+1	1d4+2	1d6+5	1d4+10	*	*
1d6+5	1d3+1	1d4+2	1d6+3	1d4+10	*	*	*

* Déterminez une nouvelle rencontre ; les créatures sont trop faibles pour un donjon de ce niveau.

Qualificatif

Chaque créature rencontrée est classée selon un qualificatif : allié, antagoniste, (créature) coriace, dragon, mort-vivant, (bête) nuisible, PNJ et (monstre) terrifiant ; pour des raisons de place, le terme entre parenthèses n'apparaît pas sur les tables ci-après. Ce qualificatif a pour but de vous aider à déterminer comment les créatures se comportent, surtout au contact des autres occupants du donjon ; il ne définit pas un type de créature existant (sauf pour ce qui est des dragons, morts-vivants et PNJ).

Allié. Créature d'alignement bon (certains dragons et PNJ sont également bons). Peut avoir des bêtes nuisibles comme animaux de compagnie. À noter que tous les alliés ne s'associent pas automatiquement aux personnages, même s'ils sont généralement bien disposés à l'égard des groupes d'alignement bon ou neutre (voir la Table 5–3 pour ce qui est de leur réaction initiale). Couatls et célestes sont de bons exemples d'alliés.

Antagoniste. Créature intelligente et généralement hostile, qui a plus de chances de combattre les aventuriers en faisant usage de ses pouvoirs spéciaux qu'au corps à corps (quand une telle créature est d'alignement bon, c'est un allié ; quand elle dispose de pouvoirs spéciaux mais que son intellect est limité, il s'agit d'un monstre terrifiant). Les antagonistes peuvent avoir des bêtes nuisibles ou des monstres terrifiants comme compagnons ou animaux de compagnie, des créatures coriaces comme gardes, des morts-vivants comme gardes ou compagnons, et d'autres antagonistes comme amis. Flagelleurs mentaux et ogres mages sont d'excellents exemples d'antagonistes.

Coriace. Monstre raisonnablement intelligent dont la spécialité est le combat. Les créatures coriaces se réunissent souvent par groupe. Celles qui sont seules peuvent être à la tête d'une bande de créatures coriaces moins puissantes, ou encore servir de gardes du corps aux antagonistes ou créatures coriaces plus puissantes qu'elles. Elles peuvent avoir des bêtes

Des rencontres plus difficiles

Au lieu d'augmenter le nombre de créatures proposé pour une rencontre de bas niveau, vous pouvez rendre les monstres plus forts, les faire arriver en deux groupes distincts ou leur donner un avantage inhabituel.

Si vous choisissez d'ajouter un second groupe de créatures, déterminez-le aléatoirement à l'aide de la Table 4–13 et considérez que tous les monstres coopèrent pour mieux affronter les personnages. Vous pouvez par exemple obtenir des ogres œuvrant de concert avec des zombis (sans doute sont-ils tous sous les ordres d'un prêtre malfaisant) ou des méphites collaborant avec des gobelours (respectivement, la tête et les muscles de l'association). Si le résultat est impossible (par exemple, un dragon d'or allié à un vampire), rejouez la seconde rencontre ou augmentez le nombre de créatures de la première. Si vous le souhaitez, vous pouvez tout simplement choisir un monstre pouvant s'entendre avec le premier sur la table de rencontres correspondante.

La rencontre supplémentaire dépend du multiplicateur indiqué par la Table 4–13 :

- x3/2 : effectuez le premier jet sur la table de rencontres indiquée, et le second sur la table inférieure de 2 niveaux (niveau 1 minimum).
- x2 : jetez deux fois le dé sur la table indiquée.
- x3 : jetez deux fois le dé sur la table indiquée et doublez le nombre de créatures pour une des rencontres.
- x4 : jetez deux fois le dé sur la table indiquée et doublez le nombre de créatures pour les deux rencontres.

Déterminez les trésors en fonction du résultat le plus généreux (ne tenez pas compte de l'autre).

Pour rendre des créatures plus fortes, vous pouvez augmenter leurs DV plutôt que leur nombre (les règles de progression des créatures sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*). Par exemple, un pouding noir peut avoir 15 DV au lieu des 10 habituels (et au lieu que les PJ rencontrent 1d2 poudings). Cette pratique est une bonne idée pour renforcer une créature solitaire ou qui se rencontre généralement en nombre limité.

Pour les monstres qui progressent en niveaux de classe plutôt qu'en DV, ajoutez 1, 2, 3 ou 4 niveaux dans une ou plusieurs classes qui vous semblent appropriées. Toutes les créatures peuvent être de la même classe, mais un mélange est également possible, comme au sein d'un groupe d'aventuriers. Le nombre de niveaux de classe à ajouter dépend du multiplicateur indiqué par la Table 4–13 :

- x3/2 : +1 niveau
- x2 : +2 niveaux
- x3 : +3 niveaux
- x4 : +4 niveaux

Donnez aux créatures un équipement correspondant à celui d'un PNJ de leur niveau (voir la longue partie du Chapitre 2 consacrée aux PNJ).

Enfin, vous pouvez rendre une rencontre plus difficile en accordant un ou plusieurs avantages spéciaux aux créatures affrontées par les personnages. Par exemple, un pouding noir est normalement un monstre de niveau 7, mais il devient une bonne rencontre de niveau 8 si vous le placez dans une salle emplie de brume (doté de vision aveugle, il n'est en rien gêné par de telles conditions de visibilité).

nuisibles ou des monstres terrifiants comme compagnons ou animaux de compagnie. Hobgobelins et trolls entrent dans cette catégorie.

Dragon. Les dragons sont si puissants qu'ils méritent une catégorie à part entière. Ceux qui sont d'alignement bon entrent dans la catégorie des alliés, ceux qui sont d'alignement mauvais dans celle des antagonistes. Ceux dont l'intelligence est limitée peuvent se comporter comme des monstres terrifiants.

Mort-vivant. Créature morte ramenée à un semblant de vie. Certains morts-vivants peuvent également entrer dans la catégorie des antagonistes (c'est par exemple le cas des vampires).

Nuisible. Créature d'intelligence limitée (le plus souvent comparable à celle d'un animal) et dont la force principale réside dans ses facultés martiales plus que dans ses pouvoirs spéciaux. Les bêtes nuisibles sont différentes des créatures coriaces, en ce sens qu'elles sont virtuellement dénuées d'intelligence et qu'elles n'ont que peu de chances de s'associer entre elles (ou avec d'autres créatures). Les bêtes nuisibles peuvent être des compagnons ou des animaux de compagnie pour les antagonistes ou les créatures coriaces. Animaux sanguinaires, cubes gélatineux et vers pourpres font partie de cette catégorie.

PNJ. Les PNJ sont d'autres aventuriers, pouvant être de classe, de race et d'alignement variables. Un PNJ solitaire peut se comporter comme un allié, un antagoniste ou un monstre terrifiant, selon sa personnalité, ses objectifs et son potentiel. Voir les nombreuses pages que le Chapitre 2 consacre aux PNJ, ainsi que la réaction initiale de ces derniers dans le Chapitre 5 (page 149).

Terrifiant. Créature possédant des capacités spéciales au combat. Diffère de l'antagoniste, en ce sens qu'un antagoniste peut diriger une opération, mais un monstre terrifiant, non. Les monstres terrifiants peuvent servir d'animaux de compagnie aux antagonistes ou aux créatures coriaces. Bêtes éclipsantes et molosses sataniques sont de bons exemples de monstres terrifiants.

Légende. Équip. = Équipement.

Table 4–15 : rencontres aléatoires de niveau 1

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3 guerriers elfes	80% +1
06–10	Allié	1d3 guerriers nains	80% +1
11–15	Coriace	1d4+2 gobelins	80% +1
16–20	Coriace	1 hobgobelin + 1d3 gobelins	80% +1
21–30	Coriace	1d6+3 kobolds	80% +1
31–35	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	82% +2
36–45	Mort-vivant	1d3+1 squelettes, taille M [humains]	50%
46–55	Mort-vivant	1d3 zombis, taille M [humains]	50%
56–58	Nuisible	1d3 araignées monstrueuses, taille P (vermine)	20%
59–63	Nuisible	1d3+1 lucioles géantes (vermine)	20%
64–67	Nuisible	1d3 mille-pattes monstrueux, taille M (vermine)	20%
68–72	Nuisible	1d3+1 rats sanguinaires	20%
73–75	Nuisible	1d3 scorpions monstrueux, taille P (vermine)	20%
76–80	PNJ	1 PNJ de niveau 1	Équip.
81–90	Terrifiant	1 krenshar	50% +1
91–95	Terrifiant	1 lémure (diable)	50% +1
96–00	Terrifiant	1 mante obscure	50% +1

Table 4–16 : rencontres aléatoires de niveau 2

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d4+2 guerriers elfes	80% +2
06–10	Coriace	1d4+2 hobgobelins	80% +2
11–15	Coriace	1d3 hobgobelins + 1d4+2 gobelins	80% +2
16–25	Coriace	1d3 hommes-lézards	80% +2
26–35	Coriace	1d4+2 orques	50%
36–40	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
41–50	Mort-vivant	1d3 goules	50%
51–60	Mort-vivant	1d4+2 zombis, taille M [humains]	50%
61–65	Nuisible	1d3 araignées monstrueuses, taille M (vermine)	20%
66–70	Nuisible	1d3 fourmis géantes, ouvrières (vermine)	20%
71–75	Nuisible	1d3 mille-pattes monstrueux, taille G (vermine)	20%
76–80	Nuisible	1d3 scorpions monstrueux, taille M (vermine)	20%
81–85	PNJ	1d3 PNJ de niveau 1	Équip.
86–88	Terrifiant	1d3 criards	20%
89–90	Terrifiant	1 étrangleur	20%
91–95	Terrifiant	1d4+2 ouvriers formiens	80% +2
96–00	Terrifiant	1 maraudeur éthéré	20%

Table 4–17 : rencontres aléatoires de niveau 3

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d6+3 guerriers nains	80% +3
06–10	Antagoniste	1d2 diablotins (diables)	80% +3
11–15	Antagoniste	1 loup-garou (lycanthrope) et 1d3+1 rats sanguinaires	80% +3
16–20	Coriace	1d3+1 gnolls	80% +3
21–22	Coriace	1d4+2 gobelins et 1d3 loups	80% +3
23–24	Coriace	1 gobelours et 1d4+2 gobelins	80% +3
25–26	Coriace	1d3 hobgobelins et 1d3 loups	80% +3
27–30	Coriace	1d6+3 kobolds et une belette sanguinaire	80% +3
31–35	Coriace	1d3+1 troglodytes	80% +3
36–40	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
41–50	Mort-vivant	1 ombre	50%
51–60	Mort-vivant	1d3+1 squelettes, taille G [ogres]	50%
61	Nuisible	1d2 araignées monstrueuses, taille G (vermine)	20%
62–63	Nuisible	1d2 blaireaux sanguinaires	20%
64–65	Nuisible	1d2 chauves-souris sanguinaires	20%
66–68	Nuisible	1 cube gélatineux (vase)	20%
69–70	Nuisible	1d2 mantes religieuses géantes (vermine)	20%
71–72	Nuisible	1d2 mille-pattes monstrueux, taille TG (vermine)	20%
73–74	Nuisible	1d2 scarabées géants (vermine)	20%
75	Nuisible	1d2 scorpions monstrueux, taille G (vermine)	20%
76–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 1	Équip.
81–84	Terrifiant	1 chapardeur éthéré	50%
85–88	Terrifiant	1d2 dretchs (démons)	50%
89–92	Terrifiant	1 thallophyte spectral	20%
93–96	Terrifiant	1d2 thoqquas	20%
97–00	Terrifiant	1d2 vargouilles	50%

Table 4–18 : rencontres aléatoires de niveau 4

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3 archons lumineux (célestes)	50% +2
06–08	Antagoniste	1 diablotin (diable) et 1d3 lémures (diables)	80% +3
09–11	Antagoniste	1 soldat formien et 1d3 ouvriers formiens	80% +3
12–15	Antagoniste	1d2 quasits (démons)	80% +3
16–18	Coriace	1 ettercap	80% +3
19–20	Coriace	1d3 gnolls et 1d3 hyènes [semblables à des loups (animaux)]	80% +3
21–22	Coriace	1 gobelours et 1d6+3 gobelins	80% +3
23–25	Coriace	1d3 hommes-lézards et 1 lézard géant (animal)	80% +3
26–28	Coriace	1d2 magmatiques	80% +3
29–31	Coriace	1 ogre et 1d4+2 orques	80% +3
32–33	Coriace	1d3 orques et 1d2 sangliers sanguinaires	80% +3
34–35	Coriace	1d2 worgs et 1d4+2 gobelins	80% +3
36–40	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
41–45	Mort-vivant	1d2 allips	50%
46–50	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 3]	50%
51–55	Mort-vivant	1d2 nécrophages	50%
56–60	Mort-vivant	1 vampirien	50%
61–64	Nuisible	1d2 ankhegs	20%

65–68	Nuisible	1d3 belettes sanguinaires	20%
69–71	Nuisible	1d2 serpents venimeux, taille TG (animaux)	20%
72–75	Nuisible	1 vase grise	20%
76–80	PNJ	1d3 PNJ de niveau 2	Équip.
81–85	Terrifiant	1 charognard rampant	20%
86–90	Terrifiant	1 mimique	50%
91–95	Terrifiant	1d2 oxydeurs	20%
96–00	Terrifiant	1d2 thallophytes violets	20%

Table 4–19 : rencontres aléatoires de niveau 5

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3+1 chiens esquiveurs	50% +2
06–08	Antagoniste	1d3 doppelgangers	80% +3
09–10	Antagoniste	1 guenaude verte (guenaude)	80% +3
11–12	Antagoniste	1d3 méphites	80% +3
13–15	Antagoniste	1d3+1 rats-garous (lycanthropes)	80% +3
16–19	Coriace	1d3+1 azers	80% +3
20–21	Coriace	1 ettercap et 1d2 araignées monstrueuses, taille M (vermine)	80% +3
22–24	Coriace	1d3+1 gobelours	80% +3
25–27	Coriace	1d3+1 ogres	80% +3
28–30	Coriace	1d3+1 salamandres, taille P	80% +3
31–32	Coriace	1d3+1 troglodytes et 1d2 lézards géants (animaux) [immunisés contre la puanteur des troglodytes]	80% +3
33–35	Coriace	1d3+1 worgs	80% +3
36–40	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
41–45	Mort-vivant	1 âme-en-peine	50%
46–50	Mort-vivant	1 blême et 1d3+1 goules	50%
51–55	Mort-vivant	1d3 momies	50%
56–60	Mort-vivant	1d3+1 squelettes, taille TG [géants]	50%
61–63	Nuisible	1 arachnophage	20%
64	Nuisible	1d2 araignées monstrueuses, taille TG [vermine]	20%
65–66	Nuisible	1 fourmi géante, soldat et 1d4+2 fourmis géantes, ouvrières (vermine)	20%
67–70	Nuisible	1 gelée ocre (vase)	20%
71–73	Nuisible	1d2 gloutons sanguinaires	20%
74–75	Nuisible	1d2 serpents constricteurs géants (animaux)	20%
76–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 3	Équip.
81–84	Terrifiant	1 babélien	20%
85–87	Terrifiant	1d3 cockatrices	20%
88–90	Terrifiant	1 destrier noir	20%
91–93	Terrifiant	1d3 gricks	20%
94–95	Terrifiant	1 hydre, 1d3+4 têtes	20%
96–98	Terrifiant	1d3+1 lézards voltaïques	20%
99–00	Terrifiant	1 thallophyte violet et 1d3+1 criards	20%

Table 4–20 : rencontres aléatoires de niveau 6

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d2 ours-garous (lycanthropes)	80% +3
06–07	Antagoniste	1 annis (guenaude)	80% +3
08–10	Antagoniste	1d3 harpies	80% +3
11–12	Antagoniste	1d3+1 loups-garous (lycanthropes)	80% +3
13	Antagoniste	1 quasit (démon) et 1d2 dretchs (démons)	80% +3
14–15	Antagoniste	1d3 sangliers-garous (lycanthropes)	80% +3
16–22	Coriace	1 ettin et 1d6+3 orques	80% +3
23–27	Coriace	1d3 ogres et 1d3 sangliers (animaux)	80% +3
28–35	Coriace	1d2 tigres-garous (lycanthropes)	80% +3
36–40	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
41–50	Mort-vivant	1d3+1 zombis, taille TG [géants]	50%
51	Nuisible	1d3 charançons géants (vermine)	20%
52–53	Nuisible	1d3+1 gorilles sanguinaires	20%
54–55	Nuisible	1d3+1 guêpes géantes (vermine)	20%
56–57	Nuisible	1d3+1 loups sanguinaires	20%
58–60	Nuisible	1d3 ours-hiboux	20%
61–62	Nuisible	1 sécréteur	30%
63–65	Nuisible	1 tertre errant	20%
66–70	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 3	Équip.
71–73	Terrifiant	1d3+1 arrawaks, taille P	20%
74–76	Terrifiant	1d2 basilics	20%
77–80	Terrifiant	1d3 bêtes éclipsantes	20%
81–83	Terrifiant	1d3+1 chiens de Yeth	20%
84–86	Terrifiant	1d3 gargouilles	50%
87–89	Terrifiant	1d3+1 hurleurs	20%
90–92	Terrifiant	1d3+1 molosses sataniques	20%
93–95	Terrifiant	1d3 otyughs	20%
96–98	Terrifiant	1 ravid et 1 objet animé, taille G	20%
99–00	Terrifiant	1d3+1 xorns, taille P	20%
			1d6 gemmes chacun

Table 4–21 : rencontres aléatoires de niveau 7

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3 archons canins (célestes)	80% +3
06–07	Antagoniste	1d3+1 arachnéas	80% +3
08–09	Antagoniste	1d3+1 barghests, taille M	80% +3
10–11	Antagoniste	1d3 djinns (génies)	80% +3
12–13	Antagoniste	1 contremaître formien et 1 minotaure [ou autre créature de FP 4]	80% +3
14–15	Antagoniste	1d3+1 janns (génies)	80% +3
16–20	Coriace	1 ettin et 1d2 ours bruns (animaux)	80% +3
21–25	Coriace	1d3+1 gobelours et 1d3+1 loups (animaux)	80% +3
26–30	Coriace	1d3+1 minotaures	50%
31–35	Coriace	1 salamandre, taille M et 1d3+1 salamandres, taille P	80% +3
36–40	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
41–50	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 1d3+3]	50%
51–60	Mort-vivant	1 vampire [PNJ de niveau 1d2+4]	Équip.
61–63	Nuisible	1 criocéphale (sphinx)	20%
64	Nuisible	1d2 mille-pattes monstrueux, taille C (vermine)	20%
65–68	Nuisible	1 pouding noir (vase)	20%
69–72	Nuisible	1 remorhaz	20%
73–74	Nuisible	1d3+1 sangliers sanguinaires	20%
75	Nuisible	1d2 scorpions monstrueux, taille TG (vermine)	20%
76–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 4	Équip.
81–83	Terrifiant	1 cryohydre, 1d3+4 têtes (hydre)	20%
84–87	Terrifiant	1d4+2 soldats formiens	80% +3
88–92	Terrifiant	1d3 manteleurs	20%
93–95	Terrifiant	1 pyrohydre, 1d3+4 têtes (hydre)	20%
96–00	Terrifiant	1 traqueur invisible	20%

Table 4–22 : rencontres aléatoires de niveau 8

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1 lammasu	80% +3
06–07	Antagoniste	1 aboleth et 1d3+1 amphibes	80% +3
08–09	Antagoniste	1d3+1 barghests, taille G	80% +3
10–11	Antagoniste	1 érinye (diablesse)	80% +3
12–13	Antagoniste	1 flagelleur mental	80% +3
14–15	Antagoniste	1 méduse et 1d6+3 torves	80% +3
16–18	Antagoniste	1 ogre mage	80% +3
19–20	Antagoniste	1 yuan-ti sang-mêlé et 1d3 yuan-tis sang pur	80% +3
21–24	Coriace	1 drider et 1d3+1 araignées monstrueuses, taille G (vermine)	80% +2
25–28	Coriace	1d3+1 ettins	80% +2
29–32	Coriace	1d3+1 manticores	80% +2
33–36	Coriace	1d3+1 salamandres, taille M	80% +2
37–40	Coriace	1d3+1 trolls	80% +2

41–50	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +4
51–60	Mort-vivant	1d2 spectres	50%
61–62	Nuisible	1d2 araignées monstrueuses, taille Gig (vermine)	20%
63–67	Nuisible	1d6+5 chauves-souris sanguinaires	20%
68–70	Nuisible	1d6+5 fourmis géantes, ouvrières	20%
71–75	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 5	Équip.
76–77	Terrifiant	1d3+1 achaïeraïs	20%
78–79	Terrifiant	1d3+1 araignées de phase	20%
80	Terrifiant	1d3+1 arrawaks, taille M	20%
81–82	Terrifiant	1d3+1 girallons	20%
83–84	Terrifiant	1d2 golems de chair	20%
85–86	Terrifiant	1d3+1 hiéracosphinx (sphinx)	20%
87–89	Terrifiant	1 hydre, 1d3+7 têtes	20%
90	Terrifiant	1 hydre de Lerne, 1d3+4 têtes	20%
91–92	Terrifiant	1d3+1 loups arctiques	20%
93–94	Terrifiant	1d3+1 molosses d'ombre	20%
95–96	Terrifiant	1 ravageur	20%
97–98	Terrifiant	1d3+1 rhasts	20%
99–00	Terrifiant	1d3 xorns, taille M	20%
			2d6 gemmes chacun

Table 4–23 : rencontres aléatoires de niveau 9

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1 androsphinx (sphinx)	80% +2
06	Antagoniste	1 bébilith (démon)	80% +2
07–08	Antagoniste	1 flagelleur mental et plusieurs créatures charmées [jetez 1d100 et consultez la Table 4–20]	80% +2
09	Antagoniste	1d3+1 lamies	80% +2
10–11	Antagoniste	1 ogre mage et 1d4+2 ogres	80% +2
12–13	Antagoniste	1 rakshasa	80% +2
14–15	Antagoniste	1 succube (démone)	80% +2
16–17	Antagoniste	1 tormante	80% +2
18–19	Antagoniste	1d3+1 xills, barbares [01–50] ou civilisés [51–00]	80% +2
20	Antagoniste	1 yuan-ti abomination et 1d3 yuan-tis sang pur [01–50] ou sang-mêlé [51–00]	80% +2
21–24	Coriace	1 barbazu (diable) et 1d2 osyluths (diables)	80% +2
25–28	Coriace	1 géant des collines et 1d3 loups sanguinaires	80% +2
29–32	Coriace	1d3+1 kytons (diables)	80% +2
33–36	Coriace	1d3+1 osyluths (diables)	80% +2
37–40	Coriace	1d3+1 trolls et 1d3 sangliers sanguinaires	80% +2
41–50	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +3
51–60	Mort-vivant	1d2 bodaks	50%
61–70	Mort-vivant	1 vampire [PNJ de niveau 1d2+6]	Équip.
71–75	Nuisible	1d3 bulettes	20%
76–80	Nuisible	1d4+2 lions sanguinaires	20%
81–85	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 6	Équip.
86–87	Terrifiant	1d2 béhirs	20%
88	Terrifiant	1 cryohydre, 1d3+6 têtes (hydre)	20%
89–90	Terrifiant	1 dragon-tortue	20%
91–92	Terrifiant	1d3+1 feux follets	20%
93–94	Terrifiant	1 foreur	20%
95–96	Terrifiant	1 fumigon	20%
97	Terrifiant	1 pyrohydre, 1d3+6 têtes (hydre)	20%
98–00	Terrifiant	1d3+1 wivernes	20%

Table 4–24 : rencontres aléatoires de niveau 10

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3+1 lilendes	80% +2
06–07	Antagoniste	1d3+1 aboleths	80% +2
08–09	Antagoniste	1d3+1 ath-atch	80% +2
10–11	Antagoniste	1 myrmarque formien	80% +2
12–14	Antagoniste	1d3+1 méduses	80% +2
15–16	Antagoniste	1d3+1 nagas aquatiques	80% +2
17–18	Antagoniste	1 salamandre, taille G et 1d3 salamandres, taille M	80% +2
19–20	Antagoniste	1 tormante et 1 destrier noir	80% +2
21–22	Antagoniste	1d3+1 yuan-tis abominations	80% +2
23–26	Coriace	1d3+1 barbazus (diables)	80% +2
27–30	Coriace	1d3+1 driders	80% +2
31–34	Coriace	1d3+1 géants des collines	80% +2
35–38	Coriace	1 géant des pierres et 1d2 ours sanguinaires	80% +2
39–42	Coriace	1 géant du givre et 1d3 loups arctiques	80% +2
43–45	Coriace	1 hamatula (diable) et 1d2 barbazus (diables)	80% +2
46–55	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +3
56–65	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 1d3+6]	50%
66–70	Nuisible	1d3+3 ours sanguinaires	20%
71–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 7	Équip.
81–82	Terrifiant	1d3+1 chaosiens	20%
83–84	Terrifiant	1d3+1 chats d'enfer (diables)	20%
85–86	Terrifiant	1d3+1 chimères	20%
87	Terrifiant	1 cryohydre de Lerne, 1d4+4 têtes (hydre)	20%
88–89	Terrifiant	1d3+1 cthuuls	20%
90–91	Terrifiant	1d3+1 dragonnes	20%
92–93	Terrifiant	1 horreur chasseresse (démon)	20%
94	Terrifiant	1 hydre, 1d3+9 têtes (hydre)	20%
95–96	Terrifiant	1d3+1 ombres des roches	20%
97	Terrifiant	1 plasme	50%
98	Terrifiant	1 pyrohydre de Lerne, 1d4+4 têtes (hydre)	20%
99–00	Terrifiant	1d3+1 slaads rouges	80% +2

Table 4–25 : rencontres aléatoires de niveau 11

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1 avoral (céleste)	80% +1
06–08	Antagoniste	1d3+1 éfrits	80% +1
09–11	Antagoniste	1 myrmarque formien et 1d6+3 soldats formiens	80% +1
12–14	Antagoniste	1 cercle de guenaudes (guenaude) : 1 guenaude verte, 1 annis, 1 guenaude marine, 1d4+2 ogres et 1d3 géants des collines	80% +1
15–17	Antagoniste	1d3+1 nagas ténébreux	80% +1
18–20	Antagoniste	1d3+1 sphinge (sphinx)	80% +1
21–25	Coriace	1d3+1 géants des pierres	80% +1
26–30	Coriace	1 géant du feu et 1d6+3 molosses sataniques	80% +1
31–35	Coriace	1d3+1 hamatulas (diables)	80% +1
36–45	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +3
46–55	Mort-vivant	1 dévoreur	50%
56–65	Mort-vivant	1d3+1 mohrgs	50%
66–70	Nuisible	1d3 tigres sanguinaires	20%
71–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 8	Équip.
81–83	Terrifiant	1d3+1 arrawaks, taille G	20%
84–86	Terrifiant	1d3+1 destrachans	20%
87–89	Terrifiant	1d2 golems d'argile	20%
90–92	Terrifiant	1d3+1 gorgones	20%
93–94	Terrifiant	1 hydre de Lerne, 1d3+7 têtes	20%
95–97	Terrifiant	1 slaad bleu	80% +1
98–00	Terrifiant	1d3+1 xorns, taille G	20%
			4d6 gemmes

Table 4–26 : rencontres aléatoires de niveau 12

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1 géant des nuages [bon] et 1d4+2 lions sanguinaires	50% +1
06–10	Antagoniste	1d4+2 flagelleurs mentaux [inquisition]	50% +1
11–15	Antagoniste	1d3+1 nagas corrupteurs	50% +1

16–20	Antagoniste	1d3+1 slaads verts	50% +1
21–25	Coriace	1 cornugon (diable) et 1d3 hamatulas (diables)	50% +1
26–30	Coriace	1 géant des nuages [mauvais] et 1d4+2 lions sanguinaires	50% +1
31–35	Coriace	1d3+1 géants du givre	50% +1
36–40	Coriace	1d3+1 salamandres, taille G	50% +1
41–50	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +3
51–60	Mort-vivant	1 vampire [PNJ de niveau 1d3+8]	Équip.
61	Nuisible	1d2 scorpions monstrueux, taille C (vermine)	20%
62–65	Nuisible	1 ver pourpre	20%
66–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 9	Équip.
81–85	Terrifiant	1 cryohydre, 1d3+9 têtes (hydre)	20%
86–90	Terrifiant	1d2 golems de pierre	20%
91–95	Terrifiant	1 pyrohydre, 1d3+9 têtes (hydre)	20%
96–00	Terrifiant	1d3+1 yrthaks	20%

Table 4–27 : rencontres aléatoires de niveau 13

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3+1 couatls	50% +1
06–10	Allié	1d3+1 nagas gardiens	50% +1
11–15	Antagoniste	1d3+1 slaads gris	50% +1
16–25	Antagoniste	3 tormantes et 3 destriers noirs	50% +1
26–30	Antagoniste	1 tyrannœil	50% +1
31–40	Coriace	1d3+1 cornugons (diables)	50% +1
41–55	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +3
56–65	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 1d3+9]	50%
66–80	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 10	Équip.
81–87	Terrifiant	1d3+1 enlaceurs	20%
88–93	Terrifiant	1 hydre de Lerne, 1d3+9 têtes	20%
94–00	Terrifiant	1d2 vers des glaces	20%

Table 4–28 : rencontres aléatoires de niveau 14

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3+1 géants des nuages [bons]	50% +1
06–15	Antagoniste	1d2 slaads funestes	50% +1
16–25	Antagoniste	1 tyrannœil et des créatures charmées [jetez 1d100 et consultez la Table 4–25]	50% +1
26–35	Coriace	1d3+1 géants des nuages [mauvais]	50% +1
36–45	Coriace	1 géant des tempêtes et 1d4+2 griffons	50% +1
46–60	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +2
61–70	Mort-vivant	1 liche [ensorceleur (01–30), magicien (31–90) ou prêtre (91–00), PNJ de niveau 1d3+10].	Équip
71–85	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 11	Équip.
86–90	Terrifiant	1 cryohydre de Lerne, 1d4+8 têtes (hydre)	20%
91–95	Terrifiant	1d2 golems de fer	50%
96–00	Terrifiant	1 pyrohydre de Lerne, 1d4+8 têtes (hydre)	20%

Table 4–29 : rencontres aléatoires de niveau 15

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3 ghaeles (célestes)	80%
06–15	Antagoniste	1d2 slaads funestes et 1d3+1 slaads verts	50%
16–25	Antagoniste	1d3 tyrannœils	50%
26–35	Coriace	1 gélugon (diable) et 1d3+1 cornugons (diables)	50%
36–45	Coriace	1d2 hezrous (démons)	50%
46–65	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +1
66–75	Mort-vivant	1 vampire [PNJ de niveau 1d3+11]	Équip.
76–00	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 12	Équip.

Table 4–30 : rencontres aléatoires de niveau 16

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3 devas astraux (célestes)	50% +1
06–15	Antagoniste	1 diantrefosse (diable)	50% +1
16–25	Coriace	1d3+1 géants des tempêtes	50%
26–35	Coriace	1d3+1 gélugons (diables)	50%
36–45	Coriace	1d3+1 vrocks (démons)	50%
46–65	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +1
66–75	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 1d3+12]	20%
76–00	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 13	Équip.

Table 4–31 : rencontres aléatoires de niveau 17

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3+1 archons messagers (célestes)	50%
06–15	Antagoniste	1 marilith (démon)	50%
16–25	Coriace	1d3 glabrezus (démons)	50%
26–35	Coriace	1d3+1 hezrous (démons)	50%
36–55	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +1
56–65	Mort-vivant	1 liche [ensorceleur (01–30), magicien (31–90) ou prêtre (91–00), PNJ de niveau 1d3+14]	Équip.
66–75	Mort-vivant	1d3+1 ténébreux ailés	20%
76–00	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 14	Équip.

Table 4–32 : rencontres aléatoires de niveau 18

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1d3 planétars (célestes)	50%
06–15	Antagoniste	1d3 balors (démons)	50%
16–25	Antagoniste	1 diantrefosse (diable) et 1d3+1 gélugons (diables)	50%
26–35	Coriace	1d3+1 glabrezus (démons)	50%
36–55	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +1
56–65	Mort-vivant	1d3+1 ténébreux bipèdes	20%
66–75	Mort-vivant	1 vampire [PNJ de niveau 1d3+14]	Équip.
76–00	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 15	Équip.

Table 4–33 : rencontres aléatoires de niveau 19

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1 solar (céleste)	50%
06–15	Antagoniste	1d3+1 diantrefosses (diables)	50% +1
16–25	Antagoniste	1 marilith (démone) et 1d3 glabrezus (démons)	50% +1
26–35	Coriace	1d3+1 nalfeshnies (démons)	50% +1
36–55	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +1
56–65	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 1d3+15]	20%
66–75	Mort-vivant	1d3 ténébreux rampants	20%
76–00	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 16	Équip.

Table 4–34 : rencontres aléatoires de niveau 20

1d100	Qualificatif	Créatures	Trésors
01–05	Allié	1 solar (céleste) et 1d2 planétars (célestes)	50%
06–15	Antagoniste	1d3 balors (démons)	50%
16–25	Antagoniste	1d3+1 mariliths (démones)	50%
26–35	Coriace	1d3+1 nalfeshnies (démons) et 1d3+1 hezrous (démons)	50%
36–55	Dragon	1 dragon [voir Table 4–35]	80% +1
56–60	Mort-vivant	1 fantôme [PNJ de niveau 1d2+18]	20%
61–65	Mort-vivant	1 liche [ensorceleur (01–30), magicien (31–90) ou prêtre (91–00), PNJ de niveau 1d4+16]	Équip.
66–70	Mort-vivant	1d3+1 ténébreux rampants	20%
71–75	Mort-vivant	Vampire [PNJ de niveau 1d3+17]	Équip.
76–85	PNJ	1d3+1 PNJ de niveau 17	Équip.
86–90	PNJ	1d3 PNJ de niveau 18	Équip.
91–95	PNJ	1d2 PNJ de niveau 19	Équip.
96–00	PNJ	1 PNJ de niveau 20	Équip.

TABLE 4–35 : DRAGONS

Table de renc.*	1d100 01–16 Blanc	1d100 17–32 Noir	1d100 33–48 Vert	1d100 49–64 Bleu	1d100 65–80 Rouge	1d100 81–84 Airain	1d100 85–88 Cuivre	1d100 89–91 Bronze	1d100 92–96 Argent	1d100 97–00 Or
1	*Dragonnet*	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet	Dragonnet
2	*Très jeune*	*Dragonnet*	*Dragonnet*	*Dragonnet*	Dragonnet	*Dragonnet*	*Dragonnet*	*Dragonnet*	Dragonnet	Dragonnet
3	*Jeune*	*Très jeune*	*Très jeune*	*Très jeune*	*Dragonnet*	*Très jeune*	Très jeune	Très jeune	*Dragonnet*	Dragonnet
4	Adolescent	*Jeune*	Jeune	Jeune	*Très jeune*	Jeune	*Très jeune*	*Très jeune*	*Très jeune*	*Dragonnet*
5	*Adolescent*	Adolescent	*Jeune*	*Jeune*	Jeune	*Jeune*	Jeune	Jeune	Jeune	Très jeune
6	Jeune adulte	*Adolescent*	Adolescent	Adolescent	*Jeune*	Adolescent	*Jeune*	*Jeune*	*Jeune*	*Très jeune*
7	*Jeune adulte*	Jeune adulte	*Adolescent*	*Adolescent*	Adolescent	*Adolescent*	Adolescent	Adolescent	Adolescent	Jeune
8	Adulte	*Jeune adulte*	Jeune adulte	Jeune adulte	Adolescent	Jeune adulte	*Adolescent*	*Adolescent*	Adolescent	*Jeune*
9	*Adulte*	Adulte	Jeune adulte	Jeune adulte	*Adolescent*	*Jeune adulte*	Jeune adulte	Jeune adulte	*Adolescent*	Adolescent
10	Âge mûr	*Adulte*	*Jeune adulte*	*Jeune adulte*	Jeune adulte	Adulte	*Jeune adulte*	Jeune adulte	Jeune adulte	*Adolescent*
11	*Âge mûr*	Âge mûr	Adulte	Adulte	Jeune adulte	*Adulte*	Adulte	*Jeune adulte*	Jeune adulte	Jeune adulte
12	Vieux	Âge mûr	*Adulte*	Adulte	*Jeune adulte*	Âge mûr	Adulte	Adulte	*Jeune adulte*	Jeune adulte
13	Vieux	*Âge mûr*	Âge mûr	*Adulte*	Adulte	Âge mûr	*Adulte*	Adulte	Adulte	*Jeune adulte*
14	*Vieux*	Vieux	Âge mûr	Âge mûr	*Adulte*	*Âge mûr*	Âge mûr	*Adulte*	*Adulte*	Adulte
15	Très vieux	*Vieux*	*Âge mûr*	*Âge mûr*	Âge mûr	Vieux	*Âge mûr*	Âge mûr	Âge mûr	*Adulte*
16	*Très vieux*	Très vieux	Vieux	Vieux	Âge mûr	*Vieux*	Vieux	*Âge mûr*	Âge mûr	Âge mûr
17	*Vénérable*	*Très vieux*	*Vieux*	*Vieux*	*Âge mûr*	Très vieux	Vieux	Vieux	*Âge mûr*	Âge mûr
18	*Dracosire*	*Vénérable*	*Très vieux*	*Très vieux*	Vieux	*Très vieux*	*Vieux*	*Vieux*	Vieux	*Âge mûr*
19	Grd. dracosire	*Dracosire*	Vénérable	Vénérable	*Vieux*	*Vénérable*	*Très vieux*	*Très vieux*	*Vieux*	Vieux
20	*Grd. dracosire*	Grd. dracosire	*Vénérable+*	*Vénérable+*	*Très vieux+*	*Dracosire+*	Vénérable+	Vénérable+	*Très vieux+*	*Vieux+*

Les dragons sont rangés par famille (d'abord les chromatiques, puis les métalliques) et du plus faible au plus fort à l'intérieur de chaque famille. Les catégories d'âge sont expliquées dans le *Manuel des Monstres*. Quand l'âge du dragon est en italique, cela signifie que la rencontre est équilibrée (par rapport à la table aléatoire correspondante). Dans le cas contraire, le FP du dragon est supérieur au niveau de la table. Le symbole «+» signifie que, si vous utilisez un dragon d'âge plus avancé que celui mentionné, la rencontre résultante est au minimum de niveau 20.

* Tables de rencontres aléatoires (Tables 4–15 à 4–34).

EXEMPLE DE DONJON

Voici la description des premières pièces numérotées sur le plan de la page ci contre. Ce donjon n'est pas détaillé dans son ensemble, car le but des pages qui suivent est juste de vous montrer le genre de notes qu'il faut rédiger en préparant votre aventure. Votre description n'a pas besoin d'être aussi détaillée, sauf si vous en éprouvez le besoin. Les paragraphes en *italique* expliquent certains points du donjon. N'hésitez pas à procéder de même dans vos propres notes, afin qu'elles soient instantanément visibles.

Texte sur fond grisé. Certains paragraphes apparaissent sur fond grisé ; ils sont là pour être lus ou paraphrasés à vos joueurs. Vous trouverez la même présentation dans la plupart des aventures publiées dans le commerce. La description sur fond grisé mentionne ce qui est immédiatement visible pour les personnages (elle est donc très importante pour le joueur qui dessine le plan). Elle n'évoque pas les pièges, ni les monstres ou les trésors ne se trouvant pas dans le champ de vision des aventuriers.

Vous n'êtes pas obligé d'employer ce procédé pour vos notes personnelles, mais une fois encore, utilisez un moyen vous permettant de repérer sans attendre la description que vous devez donner aux joueurs. N'y incluez jamais ce que les personnages ne sont pas censés savoir et évitez de décrire ce qu'ils ressentent. Donnez des indices aux joueurs (comme les toiles d'araignée de la pièce 1, ci-dessous), mais en les glissant dans la description et en n'attirant pas trop l'attention dessus. Le meilleur moyen de rédiger une description consiste à réfléchir à ce qu'on voit, sent ou entend en entrant dans la salle, puis à l'écrire succinctement.

CAVES ET CRYPTES SECRÈTES DU MONASTÈRE

À la surface, le monastère permettant d'accéder au donjon n'est plus qu'une ruine calcinée. Il a été détruit et incendié voici plusieurs années, suite à un assaut de gnolls. Mais les caves et cryptes, elles, sont encore en bon état. Tout personnage réussissant un jet de savoir bardique ou de Renseignements (DD 10 dans les deux cas) entend des rumeurs évoquant un fabuleux joyau caché dans les souterrains de l'édifice ravagé.

1. Entrée

Cette salle humide est dotée d'un plafond en arches culminant à 6 mètres du sol. Les murs sont des ouvrages de maçonnerie constitués de blocs taillés disposés les uns sur les autres. D'épaisses toiles d'araignée dissimulent une partie du plafond.

Un tas de carcasses évidées, de lambeaux de chair, d'ossements et de déjections d'araignée est visible au point marqué d'un A sur le plan. Un jet de Détection (DD 22) est nécessaire pour repérer les **Créatures** (une araignée et ses petits ; voir ci-dessous) au milieu des toiles. Le **Trésor** est contenu dans la pile de déchets.

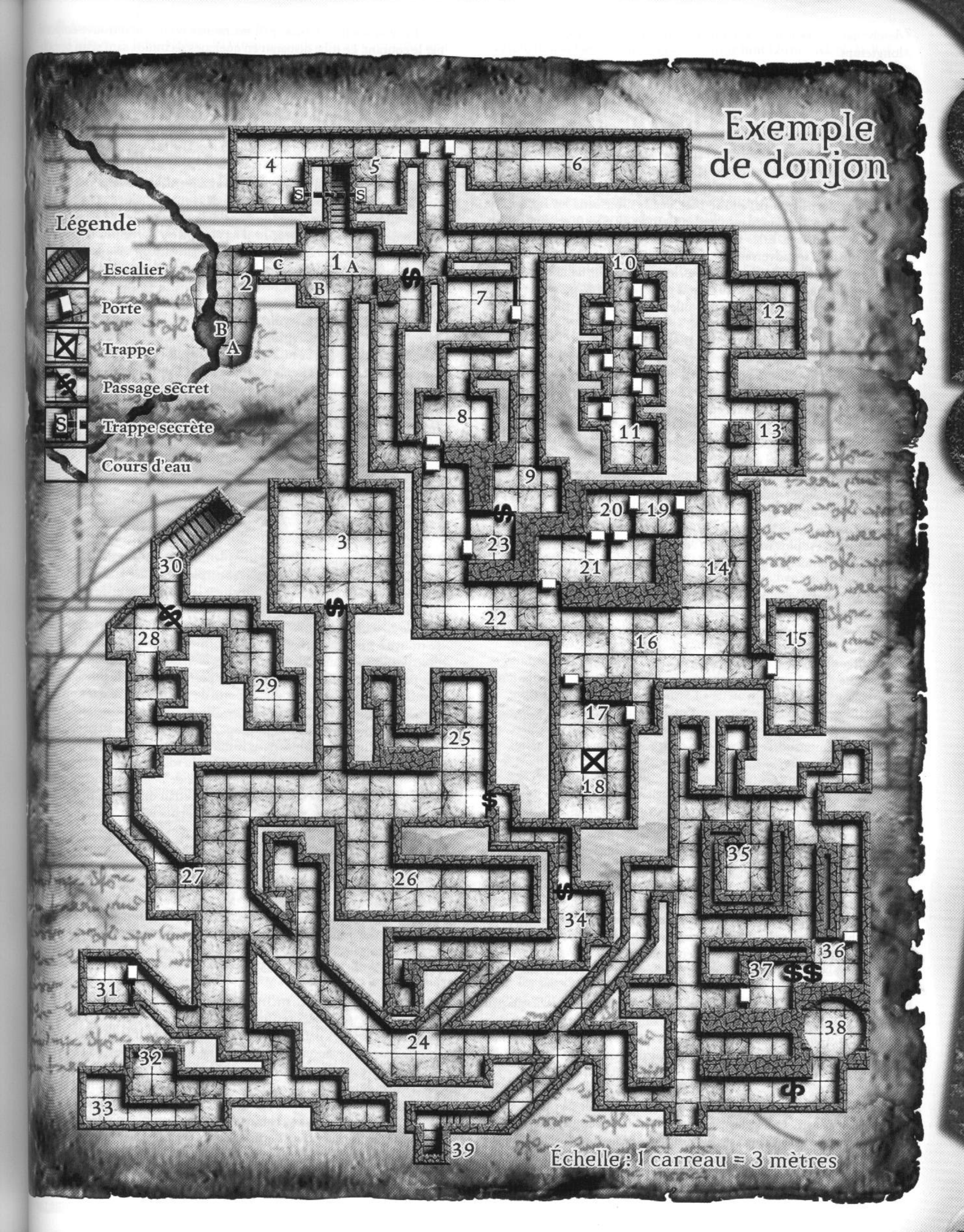
Les points particuliers sont mentionnés sur le plan à l'aide de lettres (au lieu des chiffres, qui désignent les salles) afin de ne pas oublier leur existence. Le jet de Détection est très difficile à réussir, mais pas impossible (les personnages sont tous de niveau 1). La pierre fine contenue dans le crâne est très vieille ; elle a pour objet d'inciter les PJ à se poser des questions sur le lieu où ils se trouvent (ce détail n'a pas une grande importance pour la suite de l'aventure).

Dix sacs sentant le moisi sont empilés dans le coin sud-ouest (au point B). Le tissu fragilisé se déchire aisément, révélant de la farine et des céréales impropres à la consommation. Un des sacs renferme le **Piège**.

La porte en chêne s'ouvrant à l'ouest (indiquée par un C) est coincée (DD de 16 pour l'ouvrir). Quiconque plaque son oreille contre le battant et réussit un jet de Perception auditive (DD 12) entend un gémissement d'intensité changeante. C'est le bruit de la brise qui souffle dans la salle 2. Dès que la porte s'ouvre, un violent courant d'air éteint toutes les torches du groupe, chaque lanterne ayant 50% de chances de subir le même sort. Les torches ne peuvent être rallumées dans le couloir tant que la porte est ouverte.

Le DD du jet de Perception auditive est intentionnellement bas, afin que les PJ l'entendent et qu'ils s'inquiètent, en pensant par exemple qu'un fantôme les attend derrière la porte. N'oubliez pas de toujours noter le DD nécessaire pour enfoncer une porte coincée ou fermée à clef.

Dans le couloir de l'est, sur le mur de droite, un passage secret attend d'être découvert. Pour y parvenir, les personnages doivent réussir un jet de Fouille (DD 18). En cas de succès, il suffit de pousser le mur pour qu'il se


Exemple de donjon
Légende
Escalier
Porte
Trappe
Passage secret
Trappe secrète
Cours d'eau
Échelle : 1 carreau = 3 mètres

dérobe dans un grincement indiquant que le passage n'a plus servi depuis longtemps.

Mentionnez toujours le DD requis pour détecter un passage secret. Essayez également de noter comment il s'ouvre.

Créatures. Une petite araignée monstrueuse et ses neuf rejetons sont cachés au centre de la pièce, dans la partie la plus haute. Si les aventuriers ne remarquent pas la mère, elle se laisse tomber sur le premier qui avance au milieu de la salle (action partielle). Si elle réussit une attaque de contact au corps à corps, elle se pose sur sa cible sans lui infliger de dégâts. Les autres araignées restent dans la toile, où elles se repaissent d'insectes emprisonnés. Elles ne descendent se nourrir que lorsque leur mère a tué tous ses adversaires.

Si les personnages brûlent les toiles, les araignées de taille TP périssent automatiquement, leur mère subissant pour sa part 1d6 points de dégâts (sauf si elle n'est plus au contact des toiles). Les filaments collants brûlent pendant 8 rounds.

Araignée monstrueuse de taille P (1) : pv 7.

Araignées monstrueuses de taille TP (9) : pv 2 chacune.

Trésor. On peut trouver un total de 19 pa et un grenat valant 50 po éparpillés dans le tas de déchets situé en A. Le grenat se trouve à l'intérieur d'un crâne de gobelin ; il faut réussir un jet de Fouille pour le découvrir (DD 15).

Piège. Un des sacs du coin sud-ouest contient de la moisissure jaune. Si on le touche, il éclate aussitôt et tous les personnages distants de moins de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de perdre temporairement 1d6 points de Constitution. Une minute plus tard, tous les PJ affectés par l'attaque doivent jouer un second jet de Vigueur. Le DD reste le même (15), mais cette fois, la perte temporaire de Constitution est plus importante (2d6 points). À noter que les PJ ayant réussi leur premier jet de sauvegarde ne sont pas dispensés du second.

Il n'est pas toujours nécessaire de noter les règles détaillées comme cela a été fait ici pour la moisissure jaune. Vous pouvez vous contenter d'indiquer à quelle page des livres de règles vous trouverez l'information qui vous intéresse.

2. Rivière souterraine

> Un ruisseau large d'un mètre à 1,50 mètre et au débit rapide entre dans cette salle grossièrement taillée par le nord et la quitte par le sud. Il emplit totalement ses galeries d'arrivée et de départ. Près du mur sud, l'eau forme un petit bassin d'environ 5 mètres de diamètre.

Le fait que l'eau est glacée est un bon exemple de détail à ne pas inclure dans le texte sur fond grisé : les aventuriers n'ont en effet aucun moyen de s'en rendre compte depuis la porte. S'ils repartent sans explorer la salle, ils ne découvriront pas le squelette qui gît au fond du bassin.

Les moines qui habitaient là ont creusé les parois de cette caverne naturelle afin de l'élargir. Une forte brise chargée d'humidité fait qu'il est impossible de garder une torche allumée dans la salle. Huit tonneaux pourris (situés au point A) révèlent que cette pièce servait autrefois de réserve d'eau potable pour le monastère. Quelques seaux jonchent le sol.

Dans des ruines, il est toujours utile de savoir quelle était la fonction de chaque pièce, même si elle n'a plus la moindre utilité désormais (ou si les occupants actuels en font un usage différent). Votre description sert également à transmettre ces indications aux joueurs, afin qu'ils prennent conscience que le donjon est un lieu chargé d'histoire, et pas seulement un site d'aventure pour leurs PJ.

Le bassin est profond d'un bon mètre sur le bord et de plus de deux mètres au centre. Quelques poissons blancs et aveugles y vivent, de même que plusieurs écrevisses blafardes qui évoluent entre les cailloux. Le squelette de l'abbé repose, couvert de vase, au fond (au point B). Il faut réussir un jet de Détection (DD 15) pour s'apercevoir qu'il ne s'agit pas d'un dépôt calcaire. La main osseuse du défunt tient encore une clef permettant d'ouvrir le passage secret (28) en direction de la salle au trésor (29), et non vers l'escalier (30) qui descend à l'étage inférieur. Si quelqu'un touche le squelette, un tube qu'il maintenait coincé se retrouve emporté par le courant. Le tube disparaît en quelques secondes, sauf si un personnage plonge sans attendre dans l'eau glacée pour tenter de l'attraper. Le PJ peut s'en saisir en réussissant un jet de Natation (DD 13) puis un jet d'attaque contre une CA de 14 (la CA du tube, modifiée en raison de sa taille et, dans ce cas bien précis, de la vitesse du courant). Si les aventuriers réagissent trop lentement, le tube disparaît en 1 round. Il contient le **Trésor**.

Les règles indiquant comment frapper (ou attraper) des objets de petite taille sont expliquées dans le Chapitre 8 du Manuel des Joueurs, *mais dans ce cas précis, il a été jugé utile de les modifier en raison de la situation. Les PJ auront du mal à récupérer le tube, sauf s'ils réagissent rapidement et s'ils réussissent de bons jets de dé. Mais la récompense est à la mesure des efforts déployés, puisque le plan des souterrains leur permettra d'apprendre l'existence d'un passage secret qu'ils auront, sinon, de bonnes chances de ne pas remarquer.*

Trésor. Le tube en ivoire est un étui à parchemin partiellement hermétique. Il contient un plan dessiné sur une feuille de vélin, hélas majoritairement effacé par l'eau. Il indique le début des caves du monastère. Les salles 1 et 2 sont clairement reconnaissables, de même que le couloir menant en 3. La salle 3 n'est plus qu'une vague tache informe, mais le couloir qui en sort (derrière le passage secret) est visible ; il débouche dans une salle dans laquelle ont été tracés plusieurs sarcophages. Le reste du plan a été détruit par l'eau.

3. Salle funéraire

> Cette grande pièce carrée semble être un cul-de-sac. Son plafond en dôme culmine à près de 7,50 mètres en son centre.

C'est là que les moines préparaient leurs morts avant de les inhumer dans la salle 24. Une plate-forme en bois placée contre le mur sud servait à la fois d'estrade sur laquelle s'effectuait la cérémonie et de moyen d'accès au passage secret menant aux cryptes du sud. Elle s'élevait à une hauteur de 2,70 mètres et arrivait presque au niveau du passage secret (lequel se trouve à 3 mètres du sol). La plate-forme a disparu depuis longtemps, et seules ses fixations indiquent qu'elle a bien existé (voir ci-dessous). Une des protubérances situées à son niveau permet d'ouvrir le passage secret : il suffit de la pousser pour que la porte de pierre s'ouvre dans un grand grincement.

Quatre trous carrés d'une quinzaine de centimètres de large et d'autant de profondeur sont visibles dans le mur sud. Les deux premiers, séparés de 3 mètres environ, se trouvent à 1 mètre du sol, les deux autres étant placés à 1 mètre au-dessus. Quelques copeaux de bois sont encore visibles dans l'un d'eux. C'est ce système qui permettait de fixer la plate-forme, aujourd'hui disparue. Le passage secret débouche sur un couloir de 3 mètres de large, occupé par les **Créatures** (des goules).

Créatures. Sans que les personnages s'en doutent, quatre goules venues de la salle 25 se cachent à l'extrémité sud du couloir. Si elles réussissent un jet de Perception auditive (DD 25, mais les goules bénéficient d'un bonus de +7, ce qui signifie qu'elles réussissent sur un résultat de 18, 19 ou 20) quand les PJ se trouvent en 3, elles remontent silencieusement le couloir afin d'attaquer les nouveaux venus par surprise quand ils ouvriront le passage secret.

Goules (4) : pv 18, 13, 13, 10.

Caractéristiques des monstres

Voici les caractéristiques résumées des monstres évoqués ci-dessus. Elles regroupent tous les points de règles nécessaires pour faire jouer une rencontre entre les aventuriers et les araignées ou les goules. Vous êtes libre de détailler ces informations autant que vous le souhaitez. Nous vous recommandons de commencer par tout noter, puis de trouver les abréviations qui vous conviennent au fur et à mesure que vous connaîtrez mieux les règles et les divers monstres (par exemple : goules, pv 13 chacune, Perception auditive +7, paralysie, immunités de mort-vivant). Indiquez également en quoi les goules de la salle 3 diffèrent de celles qui sont décrites dans le *Manuel des Monstres* (elles peuvent par exemple être vêtues de haillons, palper en permanence leur chapelet de prière quand elles ne se battent pas, ou encore parler d'elles-mêmes à la troisième personne).

Araignée monstrueuse de taille P (1) : FP 1/2 ; vermine de taille P ; DV 1d8 ; pv 7 ; Init +3 (Dex) ; VD 10 m, escalade 6,50 m ; CA 14 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d2 et venin) ; AS venin, toiles ; Part vermine, vision dans le noir (20 m) ; AL N ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +0 ; For 7, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2 ; 1 m de diamètre.

Compétences et dons. Détection +7, Discrétion +14*, Escalade +10, Saut –2 ; Botte secrète (morsure).

Attaques spéciales. Venin (Ext) : morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; dégâts initiaux et secondaires : 1d3 points temporaires en Force. Toiles (Ext) : cette araignée est capable de tisser des toiles. Elle se cache à l'intérieur et se laisse descendre silencieusement sur sa proie au bout d'un fil, lequel est assez résistant pour supporter le poids combiné de l'araignée et d'une créature de même taille. (*) Les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus de +8 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles se trouvent sur leur toile.

Les araignées tisseuses peuvent lancer une toile (8 fois/jour). Cette attaque est similaire à celle que l'on peut tenter à l'aide d'un filet, si ce n'est que sa portée maximale est de 15 mètres, qu'elle s'accompagne d'un facteur de portée de 3 mètres et que l'araignée ne peut la tenter que contre les cibles plus petites qu'elle (taille TP ou moins). La toile interdit tout déplacement à la proie. Cette dernière peut s'échapper en réussissant un jet d'Évasion (DD 18) ou déchirer la toile sur un jet de Force (DD 24). Ces deux tentatives correspondent à une action simple.

Les araignées tisseuses créent souvent de fines toiles adhésives. Les créatures qui s'en approchent doivent réussir un jet de Détection (DD 20) pour les repérer, sans quoi elles s'y engluent. Le résultat est similaire à ce qui se produit quand l'araignée projette sa toile sur sa proie (voir ci-dessus), sauf que celle-ci bénéficie d'un bonus de +5 à son jet d'Évasion ou de Force si elle peut s'appuyer sur le sol ou contre un solide. Chaque section de toile de 1,50 mètre de côté a 4 points de résistance et bénéficie de la réduction des dégâts suivante : 5/feu.

Une araignée monstrueuse peut se déplacer sur sa toile avec sa vitesse d'escalade. Elle sait en permanence où se trouvent toutes les créatures au contact de sa toile.

Particularités. Vermine : pas de valeur d'Intelligence, et donc immunisée contre toutes les attaques mentales (charme, coercition, fantasmes, mirages et effets liés au moral).

Araignées monstrueuses de taille TP (9) : FP 1/4 ; vermine de taille TP ; DV 1/2d8 ; pv 2 chacune ; Init +3 (Dex) ; VD 6,50 m, escalade 3 m ; CA 15 ; Att morsure (+5 corps à corps, venin) ; Esp/All 75 cm x 75 cm/0 m ; AS venin, toiles ; Part vermine, vision dans le noir (20 m) ; AL N ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +0 ; For 3, Dex 17, Con 10, Int –, Sag 10, Cha 2 ; 30 cm de diamètre.

Compétences et dons. Détection +7, Discrétion +18*, Escalade +8 ; Botte secrète (morsure).

Attaques spéciales : Venin (Ext) : morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; dégâts initiaux et secondaires : 1d2 points temporaires en Force. Toiles (Ext) : ces araignées sont capables de tisser des toiles. Elles se cachent à l'intérieur et se laissent descendre silencieusement sur leur proie au bout d'un fil, lequel est assez résistant pour supporter le poids combiné de l'araignée qui l'a tissé et d'une créature de même taille. (*) Les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus de +8 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles se trouvent sur leur toile.

Toutes les toiles tissées dans cette salle l'ont été par la mère (voir ci-contre). Ses rejetons ne sont pas encore capables de projeter leurs propres toiles.

Ces araignées monstrueuses peuvent se déplacer sur la toile de leur mère avec sa vitesse d'escalade. Elles savent en permanence où se trouvent toutes les créatures au contact de la toile.

Particularités. Vermine : pas de valeur d'Intelligence, et donc immunisées contre toutes les attaques mentales (charme, coercition, fantasmes, mirages et effets liés au moral).

Goules (4) : FP 1 ; morts-vivants de taille M ; DV 2d12 ; pv 18, 13, 13, 10 ; Init +2 (Dex) ; VD 10 m ; CA 14 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 coups de griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie) ; AS paralysie ; Part morts-vivants, vision dans le noir (20 m) ; AL CM ; JS Réf +2, Vig +0, Vol +5 ; For 13, Dex 15, Con –, Int 13, Sag 14, Cha 16 ; taille 1,80 m.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +7, Escalade +6, Évasion +7, Fouille +6, Perception auditive +7, Saut +6 ; Attaques multiples (voir le *Manuel des Monstres*), Botte secrète (morsure).

Attaque spéciale. Paralysie : toute créature touchée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être paralysée pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés contre cette attaque.

Particularités. Morts-vivants : immunisées contre le poison, le sommeil, la paralysie, les étourdissements, les maladies, les sorts causant une mort immédiate et la nécromancie. Immunisées contre toutes les attaques

PRÉSENTATION DES CARACTÉRISTIQUES

Dans les aventures que vous inventerez, vous n'aurez sans doute pas besoin de détailler à ce point les monstres que vous déciderez d'utiliser. Après tout, vous pouvez consulter le *Manuel des Monstres* si vous avez besoin de plus amples précisions concernant une créature ou une autre. Cela étant, la plupart des aventures publiées dans le commerce utilisent la même présentation afin que vous retrouviez rapidement toutes les caractéristiques nécessaires (exception : quand un PNJ ne présente qu'un intérêt limité, ses caractéristiques sont souvent résumées à l'extrême). Cette présentation indique tout ce dont vous avez besoin pour faire jouer la créature ou le PNJ : ses compétences, ses dons, sa classe éventuelle, ses points de vie, et ainsi de suite. Vous trouverez ci-dessous deux exemples de présentation, pour une créature n'ayant pas de classe et pour un PNJ. Les symboles « # » remplacent des valeurs numériques. Chaque fois qu'une catégorie ne contient pas d'informations utiles, elle disparaît de la présentation (par exemple, si la créature n'a pas de résistance à la magie, le terme « RM » disparaît). La présentation qui suit pourrait évoluer en fonction des besoins.

Nom de la créature : FP # ; type et taille (sous-type) ; DV #d# ; pv # ; Init # (modificateurs d'initiative) ; VD #m ; CA # ; Att type d'attaque (+# corps à corps ou distance, dégâts) ; Esp/All si autre que 1,50 m x 1,50 m/1,50 m ; AS description rapide des attaques spéciales (détaillées ci-dessous, au besoin) ; Part description rapide des particularités (détaillées ci-dessous, au besoin) ; RM # ; AL abréviation de l'alignement ; JS Réf +#, Vig +#, Vol +# ; For #, Dex #, Con #, Int #, Sag #, Cha #.

Compétences et dons : compétences et modificateur associé à chacune ; dons.

Attaques spéciales : Type : explication détaillée. Type : explication détaillée.

Particularités : Type : explication détaillée. Type : explication détaillée.

Possessions : Liste des possessions portées ou transportées.

Nom du PNJ : classe, race, sexe et niveau ; FP # ; type et taille (sous-type) ; DV #d# ; pv # ; Init # (modificateurs d'initiative) : VD #m ; CA # ; Att type d'attaque (+# corps à corps ou distance, dégâts) ; Esp/All si autre que 1,50 m x 1,50 m/1,50 m ; AS description rapide des attaques spéciales (détaillées ci-dessous, au besoin) ; Part description rapide des particularités (détaillées ci-dessous, au besoin) ; RM # ; AL abréviation de l'alignement ; JS Réf +#, Vig +#, Vol +# ; For #, Dex #, Con #, Int #, Sag #, Cha #.

Compétences et dons : compétences et modificateur associé à chacune ; dons.

Attaques spéciales : Type : explication détaillée. Type : explication détaillée.

Particularités : Type : explication détaillée. Type : explication détaillée.

Possessions : Liste des possessions portées ou transportées.

Sorts préparés (#/#/#) : Niveau 0 : *sort du niveau 0, sort du niveau 0* ; 1er niveau : *sort du 1er niveau, sort du 1er niveau* ; 2e niveau : *sort du 2e niveau*, etc. [Pour les personnages préparant leurs sorts. Les sorts choisis à plusieurs reprises sont indiqués à l'aide d'un multiple entre parenthèses : (x2), (x3), etc.]

OU

Sorts connus (peut lancer #/#/#) : Niveau 0 : *sort du niveau 0, sort du niveau 0* ; 1er niveau : *sort du 1er niveau, sort du 1er niveau* ; 2e niveau : *sort du 2e niveau*, etc. [Pour les personnages ne préparant pas leurs sorts.]

(Optionnel)

Livre de sorts (#/#/#) : Niveau 0 : *sort du niveau 0, sort du niveau 0* ; 1er niveau : *sort du 1er niveau, sort du 1er niveau* ; 2e niveau : *sort du 2e niveau*, etc.

mentales (charme, coercition, fantasmes, mirages et effets liés au moral), les coups critiques, les dégâts temporaires, les pertes temporaires ou permanentes de points de caractéristique et l'absorption d'énergie. Pas de valeur de Constitution, et donc immunisées contre tous les effets accompagnés d'un jet de Vigueur (sauf s'ils affectent les objets). Immunisées contre les dégâts excessifs, mais détruites dès qu'elles tombent à 0 pv ou moins.

EXEMPLE DE PARTIE

Un MD fait jouer quatre joueurs dans les salles décrites précédemment. Les joueurs incarnent les personnages suivants : Tordek (guerrier nain), Jozan (prêtre humain), Mialyë (magicienne elfe) et Lidda (roublarde halfeline). Les aventuriers recherchent les ruines d'un monastère abandonné, sur la foi de rumeurs indiquant que l'abbé aurait caché une fabuleuse opale de feu avant que l'édifice ne soit ravagé par les flammes.

Après avoir exploré les ruines noircies et désertes du monastère, les personnages découvrent un escalier jonché de gravats qui s'enfonce dans les entrailles de la terre.

PJ (Tordek) : .... Faisons encore un petit tour rapide dans les ruines.
MD : .... [*Effectue quelques jets de dé, bien que sachant qu'il n'y a rien à découvrir au rez-de-chaussée.*] Vous ne trouvez rien. Que faites-vous, maintenant ?
PJ (Jozan) : .... Descendons !
PJ (Lidda) : .... On commence par allumer une torche.
MD : .... D'accord. Indiquez-moi l'ordre dans lequel vous décidez d'avancer.

Les joueurs disposent les figurines (qui représentent chacune un personnage) dans l'ordre choisi pour descendre l'escalier (et vraisemblablement pour continuer l'aventure). Tordek passe le premier, suivi de Jozan (qui tient la torche) et de Mialyë. Lidda ferme la marche, son joueur mentionnant que la roublarde jette de fréquents coups d'œil derrière elle.

Si les joueurs n'avaient pas de figurines, il suffirait de noter l'ordre de marche sur une feuille de papier.

PJ (Tordek) : .... Heureusement, la lueur de la torche ne gênera pas ma vision dans le noir ; cette aptitude devrait nous aider à nous repérer là-dessous.
PJ (Jozan) : .... Bien, nous y allons.
MD : .... L'escalier s'enfonce en direction du sud. Vous parcourez une petite dizaine de mètres avant de déboucher dans une salle.
PJ (Tordek) : .... J'entre et j'examine les environs.
PJ (Jozan) : .... Je le suis avec la torche.
MD : .... Vous vous trouvez dans une pièce carrée faisant dans les 9 mètres de côté. Trois couloirs de 3 mètres de large en sortent, au centre des murs sud, est et ouest. En regardant derrière vous, vous constatez que l'escalier arrive lui aussi au centre du mur nord.
PJ (Lidda) : .... Qu'est-ce qu'on voit d'autre ?
MD : .... Le sol est rugueux et humide. Le plafond est soutenu par deux arches qui doivent sans doute se rencontrer en leur point culminant, à quelque 6 mètres au-dessus de vous, mais il est difficile d'en être sûr en raison d'une abondance de toiles d'araignées. Vous voyez également quelques sacs moisis dans le coin sud-ouest et un tas de déchets au centre de la pièce. Il contient de la saleté, des bouts de tissus et quelques bouts de bois, à moins qu'il ne s'agisse d'os.

Les joueurs s'entretiennent brièvement afin de formuler un plan d'ensemble, après quoi chacun annonce ce que fait son personnage. Tordek va surveiller le passage sud, Mialyë s'intéresse au tas de déchets, Jozan inspecte les vieux sacs et Lidda se poste à l'entrée du couloir ouest. Les joueurs disposent leurs figurines sur le plan que le MD vient de tracer pour représenter la salle.

Comme personne n'a relevé la présence des toiles d'araignées, le MD ne demande pas de jet de Détection pour voir si les PJ remarquent l'araignée.

MD : .... Bien. Alors que Tordek et Lidda se postent à l'entrée de leur couloir respectif et que Jozan commence à se pencher sur les sacs... [*Joue une attaque de contact au corps à corps pour l'araignée, obtient un 14 et sait qu'elle touche. En effet, il a noté la CA de tous les PJ avant le début de l'aventure et Mialyë est CA 13.*] Mialyë, quelque chose de velu se pose sur ton épaule et avance vers ton cou !
PJ (Mialyë) : .... Berk ! Qu'est-ce que c'est ?
PJ (Tordek) : .... Si je l'entends crier, je me retourne. Qu'est-ce que je vois ?
MD : .... Un moment. Joue-moi d'abord un jet d'initiative, Mialyë.
PJ (Mialyë) : .... [*Jette 1d20.*] 19 !
MD : .... [*Détermine l'initiative de l'araignée et obtient un 14.*] J'aurais également besoin d'un jet d'initiative pour les autres. Tordek, tu entends Mialyë pousser un petit cri et, quand tu te retournes, tu vois une grosse araignée velue posée sur son épaule.

Le résultat des jets d'initiative est le suivant : Jozan 10, Lidda 8 et Tordek 4.

MD : .... Tu commences, Mialyë. Que fais-tu ?
PJ (Mialyë) : .... J'attrape cette saleté, je la jette par terre et je l'écrase !
MD : .... D'accord, mais ton attaque à mains nues t'expose à une attaque d'opportunité. Elle te mord avant que tu n'aies le temps de te saisir d'elle. [*Joue l'attaque et obtient un 16.*] Tu sens une piqûre au niveau du cou ; joue-moi un jet de Vigueur.

Les quatre joueurs retiennent leur souffle. Mialyë jette 1d20 auquel elle devrait normalement ajouter son bonus au jet de Vigueur, sauf qu'elle n'en a pas.

PJ (Mialyë) : .... La Vigueur... mon plus mauvais jet de sauvegarde ! Voyons... 15, et je n'ai pas de bonus. C'est suffisant ?
MD : .... Tu ne ressens aucun effet secondaire de la morsure, qui t'inflige tout de même 1 point de dégâts.
PJ (Mialyë) : .... Aïe ! Bon, j'obtiens un 14 pour l'attraper et la jeter par terre. J'y arrive ?
MD : .... Oui, mais elle se réceptionne bien et commence à filer, peut-être pour retourner s'abriter dans les toiles du plafond.
PJ (Jozan) : .... C'est à moi, maintenant ? Je cours jusqu'à cette saleté et je lui donne un coup de masse d'armes. 20 naturel ! Avec mon bonus, ça fait un total de 22.
MD : .... Bien joué ! Tu peux en effet parcourir la distance qui te séparait d'elle et attaquer dans le même round, alors rejette le dé pour voir si tu obtiens un coup critique.
PJ (Jozan) : .... [*Tout excité.*] 15 ! Ça suffit ?
MD : .... Oui. Joue deux fois les dégâts et additionne le tout.
PJ (Jozan) : .... Génial ! [*Jette deux dés de dégâts au lieu d'un.*] Ça me fait un total de 12 points, en doublant également mon bonus de Force.
MD : .... Ton coup violent pulvérise l'araignée.
PJ (Mialyë) : ...... Tant mieux. Bon, maintenant que le calme est revenu, je fouille le tas de déchets comme j'en avais l'intention.
MD : .... D'accord, mais joue-moi quand même un second jet de Vigueur pour voir si la morsure n'a pas laissé de séquelles.
PJ (Mialyë) : .... Oh-oh, ça n'a pas l'air bon, ça... [*Jette 1d20.*] 17 !
MD : .... Aucun problème, tu te sens en pleine forme. En inspectant le tas que tu as devant toi, tu t'aperçois qu'il est constitué de déjections d'araignée et des ossements des victimes du monstre. Tu trouves un total de 19 pièces d'argent entre les os et les lambeaux de vêtements. Joue-moi un jet de Détection.

Mialyë obtient un 9 au dé, auquel elle ajoute son bonus de +6 pour un total de 15, juste assez pour remarquer la pierre fine !

MD : .... Tu distingues une lueur au fond d'un crâne de petite taille. En regardant de plus près, tu t'aperçois qu'il s'agit d'une gemme. C'est un grenat.

PJ (Mialyë) : .... Super ! Je la prends et je la range dans ma bourse. Nous essayerons de l'évaluer plus tard. Vous savez, vous autres, cette toile commence à me rendre nerveuse...

PJ (Lidda) : .... Tu n'as pas tort. Jozan, si tu y mettais le feu à l'aide de ta torche ?

PJ (Jozan) : .... D'accord. [*Se tourne vers le MD.*] Je le fais. Que se passe-t-il ?

MD : .... La toile brûle rapidement et vous voyez quelques araignées ratatinées qui tombent au sol, dévorées par les flammes. Elles sont beaucoup plus petites que celle qui vous a attaqués.

PJ (Tordek) : .... [*Reprend sa surveillance.*] Qu'est-ce que je vois dans le couloir ?

MD : .... Le couloir sud avance tout droit jusqu'en limite de ton champ de vision. Quant à celui qui part vers l'ouest, il aboutit à une porte au bout de 6 mètres environ.

PJ (Tordek) : .... Dans ce cas, je vais voir le couloir est.

MD : .... Il avance tout droit de 6 mètres, puis tourne à gauche, en direction du nord.

PJ (Lidda) : .... Allons voir cette porte. [*Les autres se rangent à son avis.*]

MD : .... Vous empruntez le couloir ouest. La porte a l'air épaisse. Un gros anneau de bronze oxydé est fixé en son centre.

PJ (Tordek) : .... Mialyë, ta compétence de Perception auditive est meilleure que la mienne. Tu veux bien venir écouter ?

PJ (Mialyë) : .... D'accord. J'avance jusqu'à la porte. [*Jette 1d20.*] 13. Est-ce que j'entends quelque chose ?

MD : .... Tu captes un gémissement, mais trop faible pour pouvoir dire de quoi il s'agit. Il s'élève légèrement, puis s'éteint. Les gongs de la porte sont visibles sur la gauche ; elle a l'air de s'ouvrir vers vous.

PJ (Mialyë) : .... J'ai entendu un gémissement de l'autre côté. Tenons-nous prêts au combat, au cas où ! Ah, au fait, je reprends ma position vers l'arrière du groupe.

PJ (Tordek) : .... [*Éclate de rire.*] Bon, j'ouvre la porte pendant que l'elfe retourne se planquer.

MD : .... Joue-moi un jet de Force.

PJ (Tordek) : .... [*Jette 1d20.*] 10 seulement. Si ça ne suffit pas, je peux réessayer ?

MD : .... C'est trop juste, en effet, mais rien ne t'empêche de recommencer pour peu que tu y mettes le temps.

PJ (Tordek) : .... [*S'adresse aux autres joueurs.*] Nous voulons bien aller là, pas vrai ? [*Tout le monde acquiesce et le joueur de Tordek se tourne de nouveau vers le MD.*] Je prends le temps nécessaire pour « faire 20 », ce qui me donne un total de 22 avec mon bonus de Force.

MD : .... Au bout de deux ou trois minutes d'efforts, tu parviens à ouvrir la porte. Aussitôt, le couloir s'emplit d'un courant d'air froid et humide qui souffle la torche de Jozan !

PJ (Tordek) : ...... Est-ce que je vois quelque chose avec ma vision dans le noir ?

MD : .... La porte s'ouvre sur une salle aux parois creusées à même la roche, contrairement à l'ouvrage de maçonnerie que vous avez laissé derrière vous. Elle fait dans les 7,50 mètres de large et s'étend d'une douzaine de mètres en direction du sud. Un petit ruisseau la traverse du nord au sud, créant un petit bassin près de son extrémité et générant la brise qui a éteint votre torche. Rien ne bouge, mais tu distingues quelques tonneaux et deux ou trois seaux éparpillés.

PJ (Jozan) : .... Je lance *lumière* sur une pierre, vu que nous n'arriverons jamais à rallumer la torche avec un tel vent.

MD : .... D'accord. Maintenant, tout le monde y voit.

PJ (Tordek) : .... J'inspecte le sol et le plafond pour éviter toute mauvaise surprise.

PJ (Mialyë) : .... Moi, je vais voir les tonneaux et les seaux.

PJ (Lidda) : .... Jozan, tu veux bien amener ta lumière près du bassin pour que nous puissions le regarder ?

MD : .... Tordek et Mialyë, jouez-moi un jet de Fouille chacun. Lidda et Jozan, vous me ferez plutôt un jet de Détection, car vous ne pouvez pas fouiller le bassin sans entrer dans l'eau, mais rien ne vous empêche de regarder s'il contient quelque chose. [*Les joueurs s'exécutent et transmettent le résultat de leur jet respectif, mais le MD sait déjà que Tordek et Mialyë ne peuvent rien trouver de spécial.*] Le plafond et le sol n'ont rien d'inquiétant et les tonneaux comme les seaux sont vides. Le bassin fait entre 1,20 mètre et 2 mètres de profondeur ; son fond est tout accidenté. Il contient des poissons blancs qui n'ont pas l'air dangereux et ne réagissent même pas à la proximité de la lumière. Jozan, ton jet de 17 te permet de voir que ce que tu avais pris pour une formation rocheuse semble être un squelette, mais il est difficile d'en être sûr.

PJ (Jozan) : .... Ouais ! Mialyë, tu veux bien lancer *lumière*, toi aussi, afin que je puisse jeter ma pierre dans l'eau pour mieux voir le squelette ? Il est peut-être digne d'intérêt.

PJ (Mialyë) : .... D'accord, je le fais.

PJ (Jozan) : .... Je jette ma pierre enchantée dans l'eau, au centre du bassin.

MD : .... La pierre descend lentement au fond et illumine ses environs directs. Pas de doute, il s'agit bien d'un squelette, mais recouvert de calcaire. Il doit être là depuis de longues années. La pierre tombe sur les ossements, soulève un petit nuage de vase et déloge ce qui paraît être un cylindre d'une trentaine de centimètres de long. Le courant l'emporte rapidement...

PJ (Lidda) : .... Oh, non ! Je plonge dans l'eau pour l'attraper. Au moins, je pourrai y voir au fond grâce à ma vision nocturne.

MD : .... Joue-moi un jet de Natation.

PJ (Lidda) : .... Oh-oh... je n'ai pas cette compétence. Si je veux m'en servir de façon innée, c'est l'équivalent d'un jet de Force, pas vrai ? Je n'ai pas de bonus dans cette caractéristique, de toute façon... [*Jette 1d20.*] Eh, 17 !

MD : .... Vous êtes en forme, ce soir. Bien que le courant t'emporte et que ton équipement t'alourdisse, tu parviens à te rapprocher du tube au moment où il va disparaître dans une étroite galerie sous-marine. Tu ignores si tu pourras trouver de l'air dans ce tunnel, qui semble totalement rempli d'eau.

PJ (Lidda) : .... Dans ce cas, j'essaye d'attraper le tube sans attendre.

MD : .... Joue-moi un jet d'attaque.

Lidda obtient un résultat suffisant pour se saisir du tube. Cela fait, elle remonte à la surface et ses compagnons l'aident à sortir de l'eau. Le MD leur décrit le tube fermé.

PJ (Lidda) : .... Je me sèche un peu et je l'ouvre.

MD : .... Tu trouves un rouleau de vélin à l'intérieur.

PJ (Tordek) : .... Retournons à la première pièce, où nous pourrons rallumer une torche. S'il y a quelque chose d'inscrit sur cette feuille, nous risquons d'avoir du mal à le lire avec ce vent. [*Les autres PJ signalent leur accord et tout le monde repart pour la salle 1 après avoir fermé la porte.*]

MD : .... Le tube ne devait pas être totalement hermétique, car le papier est partiellement détrempé, mais vous voyez ce qui ressemble à un plan des souterrains du monastère. Vous reconnaissez l'escalier qui vous

a permis d'arriver jusqu'ici, ainsi que la salle du ruisseau. La partie est a été totalement effacée mais, au sud, vous voyez que le couloir débouche dans une pièce qui a presque disparu, elle aussi. Derrière elle, vous discernez une sorte de grande salle contenant ce qui a l'air d'être des sarcophages. C'est tout ce que vous parvenez à distinguer.

PJ (Tordek): .... Allons au sud pour voir ce qu'indique le plan. [*Tout le monde est d'accord.*]

MD: .... Vous empruntez un long couloir en mur de maçonnerie dont le plafond s'élève à 4,50 mètres de hauteur. Au bout de 25 mètres environ, vous débouchez dans une salle carrée de 15 mètres de côté. Seuls ceux d'entre vous qui sont dotés de vision nocturne ou dans le noir la voient dans son intégralité. Elle semble totalement déserte et a l'air d'être un cul-de-sac. Que faites-vous ?

PJ (Lidda): .... Cette pièce correspond-elle à celle des sarcophages, sur le plan ?

MD: .... Non, il doit plutôt s'agir de celle qui a été presque entièrement effacée.

PJ (Mialyë): .... Je parie qu'il doit y avoir un passage secret. Examinons le mur sud.

Le MD décide d'effectuer lui-même les jets de Fouille, de manière à ce que les joueurs ne voient pas les résultats. Il sait que les personnages ne peuvent rien trouver pour le moment (le passage se trouve en effet à 3 mètres du sol), mais garde le silence à ce sujet. Les PJ voient automatiquement les trous, aussi le MD décide-t-il seulement qui les aperçoit en premier. Dans le même temps, il joue des jets de Perception auditive pour les goules situées au bout du passage secret. Sur un 18 ou plus, elles entendent les PJ taper contre les murs.

MD: .... Le mur a l'air plein, mais tu remarques des trous étranges à sa surface, Tordek. Ils sont carrés, larges d'une quinzaine de centimètres et profonds d'autant. Tu en vois quatre, disposés deux à deux à 3 mètres de distance. Les deux premiers se trouvent à 1 mètre du sol environ, les deux autres 1 mètre plus haut. Tu trouves des copeaux de bois dans l'un d'eux.

PJ (Jozan): .... Si on regardait le plan de nouveau ?

PJ (Tordek): .... Pendant que tu le fais, j'inspecte l'intérieur des trous pour voir s'il y a un levier ou quelque chose d'autre d'intéressant.

MD: .... [*Jette 1d20, bien que sachant qu'il n'y a rien de notable à l'intérieur des trous.*] Tu ne trouves rien.

PJ (Mialyë): .... La seule chose qui me vient à l'esprit, c'est que ces trous devaient servir de support pour quelque chose...

PJ (Lidda): .... Mais oui ! Un escalier, par exemple... Le plafond est haut ?

MD: .... 7,50 mètres environ.

PJ (Lidda): .... Si quelqu'un me soulevait pour que je puisse fureter un peu plus haut ?

PJ (Jozan): .... Bonne idée. Tu m'aides à la soutenir, Tordek ?

PJ (Tordek): .... Pas de problème.

PJ (Mialyë): .... Pendant ce temps, je surveille le couloir par où nous sommes arrivés afin de m'assurer que personne ne viendra nous déranger.

MD: .... Tout a l'air calme, Mialyë. Jozan et Tordek, Lidda n'est pas très lourde, et vous n'avez pas besoin de jouer de jet de Force pour la soulever. Par contre, il vous en faudra un pour la maintenir immobile tandis qu'elle... au fait, qu'est-ce que tu as l'intention de faire là-haut, Lidda ?

PJ (Lidda): .... Je commence par examiner le mur pour voir si je trouve un mécanisme quelconque.

MD: .... D'accord. Bon, voyons d'abord ces jets de Force. Tordek, c'est toi le plus fort, aussi Jozan ne fait-il que t'aider. S'il réussit son jet avec un DD de 10, il te donnera un bonus de +2 au tien.

Les résultats sont suffisamment élevés pour que Tordek et Jozan maintiennent Lidda en équilibre, et le MD effectue en secret le jet de Fouille de la roublarde. Elle détecte quelque chose.

MD: .... Lidda, tu remarques quelques saillies grosses comme le poing qui semblent étonnamment lisses, comme suite à des contacts répétés.

PJ (Lidda):........ Je tente de voir si j'arrive à en bouger une. Peut-être qu'elles ouvrent un passage secret. Je les tourne vers la droite et la gauche, je pousse dessus, j'essaye de les tirer, de les bouger vers le haut ou le bas...

MD: .... D'accord. L'une d'elles s'enfonce quand tu appuies dessus et vous entendez tous un long grincement. Un large pan de mur s'ouvre à 3 mètres du sol, en plein milieu du mur sud.

PJ (Lidda):........ J'entre à l'intérieur et je regarde si je peux accrocher une corde quelque part afin que les autres puissent venir me rejoindre.

MD: .... Une fois là, tu cherches une fissure où planter une pointe en fer, c'est bien ça ? Joue-moi un jet de Détection.

En réalité, ce jet a pour fonction de déterminer si Lidda remarque les goules qui avancent dans l'obscurité, mais la joueuse l'ignore (encore que, si elle avait été plus expérimentée, elle se serait peut-être inquiétée du fait que le MD ne lui ait pas demandé un jet de Fouille).

PJ (Lidda): .... Zut, un 7.

Le MD commence à jeter les dés pour déterminer le résultat des attaques des goules. Les joueurs lui demandent ce qui se passe, mais il ne répond pas pour ajouter à la tension de l'instant. Lidda est touchée.

MD:............... Lidda, joue-moi un jet de Vigueur.

PJ (Lidda): .... Oh, non ! Pourquoi ? Il y a un piège ? [*Jette 1d20.*] 1 ! Aaahh, on dirait que la chance a tourné !

MD: .... [*S'adressant aux autres.*] Alors que Lidda inspecte le sol à l'entrée du passage, vous voyez un bras décharné et grisâtre se détendre brusquement vers elle. Elle a juste le temps de pousser une exclamation de surprise étouffée avant qu'une forme indistincte ne l'attire dans les ténèbres. Que faites-vous ?

RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

Dans les contrées sauvages, les dragons sillonnent les cieux à la recherche de proies, tandis que les tribus de hobgobelins traquent quiconque ose s'aventurer sur leur territoire. Les ankhegs creusent leurs galeries juste sous la surface du sol pendant que les araignées monstrueuses tissent leurs toiles dans les arbres.

Rencontres et aventures se déroulant en extérieur peuvent être aussi intéressantes que celles qui ont lieu dans le cadre d'un donjon, mais elles se présentent différemment. Référez-vous au Chapitre 3 pour connaître les dangers auxquels les personnages peuvent éventuellement être confrontés en extérieur. Les pages qui suivent traitent des rencontres.

Pour commencer, déterminez les chances qu'une rencontre se produise dans un lieu ou une région donnée. Elles ne doivent pas être fixes, mais variables, sachant qu'on fait beaucoup moins de rencontres dans une région déserte que sur une route fréquentée.

TABLE 4–36 : CHANCES DE RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

Région	1d100
Désolée/terres à l'abandon	5 % de chances par heure
Frontalière/contrées sauvages	8 % de chances par heure
Verdoyante/civilisée	10 % de chances par heure
Très fréquentée	12 % de chances par heure

Ce pourcentage ne prend en compte que les chances de rencontre digne d'intérêt (si vous le souhaitez, les aventuriers peuvent croiser un écureuil ou un rouge-gorge à tout moment). Une rencontre peut prendre la forme d'un monstre, d'un PNJ, d'un péril ou d'un défi quelconque (même

si ce dernier consiste juste à obtenir des informations sur le pays voisin auprès de pèlerins rencontrés en chemin).

COMMENT CRÉER SES TABLES DE RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

Vous trouverez ci-après tout ce dont vous avez besoin pour créer vos propres tables de rencontres en extérieur. La Table 4–38 regroupe toutes les créatures du *Manuel des Monstres* en fonction du type de climat et de milieu naturel dans lesquels elles évoluent (exception faite de monstres tels que les créatures artificielles). Deux listes particulières ont été rajoutées à la fin (Régions civilisées et Lieux hantés/enchantés) ; les monstres qu'elles proposent peuvent être rencontrés n'importe où.

Pour concevoir une liste de rencontres, choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles proposées et attribuez à chacune un pourcentage correspondant aux chances que les personnages auront de la rencontrer (vous trouverez un exemple détaillé page 136). Notez que certains types de climat ou de milieu naturel font référence à d'autres listes, lesquelles sont mentionnées en *italique* en bas de liste. Dans ce cas, toutes les créatures des listes concernées correspondent également au climat ou au milieu que vous avez choisi. Par exemple, la liste Forêt tempérée regroupe aussi les listes Forêt, Terre ferme et Terre ferme - région tempérée.

Assurez-vous que tous les pourcentages répartis donnent un total de 100 et attribuez-leur la valeur de votre choix. On peut par exemple imaginer qu'il n'y ait que 2 % de chances de rencontrer des gobelours dans les collines des Regrets, contre 10 % dans les collines Bleues ; cela signifierait tout simplement que ces monstres sont plus nombreux dans les collines Bleues.

Seules les créatures dignes d'intérêt ont été répertoriées, ce qui fait que les chevaux et les crapauds, par exemple, ont été sciemment omis. À cette exception près, les listes réunissent la quasi-totalité des créatures du *Manuel des Monstres*, à tel point que vous avez sans doute intérêt à ne pas utiliser tous les monstres qui vous sont proposés pour une région donnée. Par exemple, aucune région de montagne ne devrait accueillir toutes les créatures présentées sur la liste Montagnes (il pourrait y avoir des lions sanguinaires ou des tigres sanguinaires, mais vraisemblablement pas les deux). Ces listes n'ont pas pour ambition de vous soumettre un écosystème viable ; elles sont juste là pour vous aider.

Plusieurs listes se recoupent sans doute dans certaines régions de votre monde de campagne (par exemple, des forêts de montagne ou un désert enchanté). Dans ce cas, n'hésitez pas à piocher dans les listes correspondantes.

Votre choix peut être motivé par l'intérêt que vous inspirent les divers monstres, mais il peut également aller plus loin. Par exemple, tout le monde sait que les monts du Couchant sont dangereux et que seuls les braves ou les inconscients osent s'y aventurer. Par contre, les collines de Verteterre sont relativement sûres. Afin de refléter cette différence, vous pouvez attribuer un niveau de difficulté à chaque région. On peut ainsi imaginer que les monts du Couchant aient un ND de 8, et les collines de Verteterre un ND de 2. Il ne reste plus alors qu'à s'assurer que les listes de rencontres sont bien conçues en conséquence.

La Table 4–37 indique le ND possible des rencontres en fonction du type de région ou de milieu naturel choisi. Essayez de rester entre les extrêmes indiqués, même si les exceptions restent possibles. Par exemple, une forêt enchantée pourra avoir un ND supérieur à 9 et des marais civilisés auront sans doute un ND très inférieur à 10.

(*suite du texte page 136*)

TABLE 4–37 : MILIEU NATUREL ET ND DES RENCONTRES

Milieu	ND	Niveau des PNJ*
Plaines	1–6	+0
Collines	2–7	+0
Forêt	4–9	+1
Désert	5–10	+2
Montagnes	7–12	+3
Aquatique	8–13	+4
Marais	10–15	+5

* Ce modificateur est à appliquer aux PNJ de plus haut niveau (voir le système de création de ville, plus loin). Il reflète le fait que les habitants des régions dangereuses sont, dans l'ensemble, plus aptes à se défendre.

TABLE 4–38 : LISTES DE RENCONTRES EN EXTÉRIEUR
(ani. sang. = animal sanguinaire)

Collines
Aigle (animal)
Aigle géant
Géant des collines
Gnome des roches
Halfelin des profondeurs
Hibou géant
Lamie
Lion sanguinaire (ani. sang.)
Loup (animal)
Loup-garou (lycanthrope)
Loup sanguinaire (ani. sang.)
Nain des collines
Ours brun (animal)
Ours-garou (lycanthrope)
Ours sanguinaire (ani. sang.)
Tigre (animal)
Tigre-garou (lycanthrope)
Tigre sanguinaire (ani. sang.)
Worg
Yrthak

Collines froides
Ettin
Glouton (animal)
Collines
Terre ferme
Terre ferme - région froide

Collines tempérées
Ath-atch
Belette sanguinaire (ani. sang.)
Bête éclipsante
Blaireau sanguinaire (ani. sang.)
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Dragon de cuivre
Dragon rouge
Dragonne
Ettin
Fourmi géante (vermine)
Glouton (animal)
Glouton sanguinaire (ani. sang.)
Griffon
Hippogriffe
Mante religieuse géante (vermine)
Ours noir (animal)
Tendriculaire
Wiverne
Collines
Terre ferme
Terre ferme - région tempérée

Collines chaudes
Ath-atch
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Deinonychus (dinosaure)
Dragon de cuivre
Dragon rouge
Dragonne
Fourmi géante (vermine)
Griffon
Hiéracosphinx (sphinx)
Hippogriffe
Mante religieuse géante (vermine)
Mégaraptor (dinosaure)
Ours noir (animal)
Tendriculaire
Tricératops (dinosaure)
Tyrannosaure (dinosaure)
Wiverne
Collines
Terre ferme
Terre ferme - région chaude

Désert
Lamie
Momie

Désert tempéré
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Dragon bleu
Dragon d'airain
Dragon de cuivre
Dragonne
Fourmi géante (vermine)
Désert
Terre ferme
Terre ferme - région tempérée

Désert chaud
Babouin (animal)
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Dragon bleu
Dragon d'airain
Dragon de cuivre
Dragonne
Fourmi géante (vermine)
Désert
Terre ferme
Terre ferme - région chaude

Forêt
Aigle géant
Esprit follet
Gnome des forêts
Gnome des roches
Hibou géant
Kobold
Lion sanguinaire (ani. sang.)
Loup (animal)
Loup-garou (lycanthrope)
Loup sanguinaire (ani. sang.)
Ours brun (animal)
Ours-garou (lycanthrope)
Ours sanguinaire (ani. sang.)
Strige
Sylvanien
Tigre (animal)
Tigre-garou (lycanthrope)
Tigre sanguinaire (ani. sang.)
Worg

Forêt froide
Forêt
Terre ferme
Terre ferme - région froide

Forêt tempérée
Ankheg
Arachnéa
Belette sanguinaire (ani. sang.)
Bête éclipsante
Blaireau sanguinaire (ani. sang.)
Centaure
Charançon géant (vermine)
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Cthuul
Dragon vert
Dryade
Elfe des bois
Elfe gris
Elfe sauvage
Ettercap
Fourmi géante (vermine)
Glouton sanguinaire (ani. sang.)
Grig
Guenaude verte
Halfelin, Grand
Haut-elfe
Krenshar
Liane chasseresse
Licorne
Mante religieuse géante (vermine)
Ours-hibou
Ours noir (animal)
Pégase
Pixie
Pseudo-dragon
Sanglier (animal)
Sanglier-garou (lycanthrope)
Sanglier sanguinaire (ani. sang.)
Satyre
Tendriculaire
Tertre errant
Wiverne
Forêt
Terre ferme
Terre ferme - région tempérée

Forêt chaude
Arachnéa
Charançon géant (vermine)
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Couatl
Criocéphale (sphinx)
Cthuul
Deinonychus (dinosaure)
Dragon vert
Dryade
Éléphant (animal)
Elfe sauvage
Ettercap
Fourmi géante (vermine)
Girallon
Gorille
Gorille sanguinaire (ani. sang.)
Grig
Guenaude verte
Krenshar
Léopard (animal)
Liane chasseresse
Mante religieuse géante (vermine)
Mégaraptor (dinosaure)
Ours noir (animal)
Pégase
Pseudo-dragon
Rakshasa
Sanglier (animal)
Sanglier-garou (lycanthrope)
Sanglier sanguinaire (ani. sang.)
Singe (animal)
Serpent constricteur (animal)
Serpent constricteur géant (animal)
Tendriculaire
Tertre errant
Tricératops (dinosaure)
Tyrannosaure (dinosaure)
Wiverne
Forêt
Terre ferme
Terre ferme - région chaude

Marais
Dragon noir
Feu follet
Gelée ocre
Hydre
Pouding noir
Vase grise

Marais tempérés
Cthuul
Guenaude verte
Homme-lézard
Mante religieuse géante (vermine)
Tendriculaire
Tertre errant
Marais
Terre ferme
Terre ferme - région tempérée

Marais chauds
Crocodile (animal)
Crocodile géant (animal)
Cthuul
Deinonychus (dinosaure)
Guenaude verte
Homme-lézard
Lézard voltaïque
Mante religieuse géante (vermine)
Mégaraptor (dinosaure)
Rakshasa
Tendriculaire
Tertre errant
Tyrannosaure (dinosaure)
Marais
Terre ferme
Terre ferme - région chaude

Milieu aquatique
Babélien
Baleine (animal)
Cachalot (animal)
Calmar (animal)
Calmar géant (animal)
Gargouille
Guenaude marine
Kraken
Kuo-toa
Lacédon
Marsouin (animal)
Merrhow
Orque épaulard (animal)
Requin (animal)
Requin sanguinaire (ani. sang.)
Tojanida
Triton
Ver pourpre

Milieu aquatique - région tempérée
Amphibe
Crapaud (animal)
Dragon de bronze
Dragon-tortue
Elfe aquatique
Géant des tempêtes
Homme-poisson
Lion de mer
Nixe
Pieuvre (animal)
Pieuvre géante (animal)
Serpent venimeux (animal)
Milieu aquatique

Milieu aquatique - région chaude
Amphibe
Crocodile (animal)
Crocodile géant (animal)
Dragon de bronze
Élasmosaure (dinosaure)
Géant des tempêtes
Hippopotame
Lézard voltaïque
Lion de mer
Locathah
Pieuvre (animal)
Pieuvre géante (animal)
Sahuagin
Serpent constricteur (animal)
Serpent constricteur géant (animal)
Serpent venimeux (animal)

Montagnes
Aigle (animal)
Aigle géant
Géant des collines
Géant des pierres
Halfelin des profondeurs
Hibou géant
Lion sanguinaire (ani. sang.)
Loup (animal)
Loup-garou (lycanthrope)
Loup sanguinaire (ani. sang.)
Nain des collines
Nain des montagnes
Ours brun (animal)
Ours-garou (lycanthrope)
Ours sanguinaire (ani. sang.)
Tigre (animal)
Tigre-garou (lycanthrope)
Tigre sanguinaire (ani. sang.)
Torve
Troglodyte
Worg
Yrthak

Montagnes froides
Ettin
Montagnes
Terre ferme
Terre ferme - région froide

Montagnes tempérées
Ath-atch
Belette sanguinaire (ani. sang.)
Bête éclipsante
Dragon d'argent
Dragon de cuivre
Dragon rouge
Elfe gris
Ettin
Géant des nuages
Géant des tempêtes
Griffon
Ours noir (animal)
Rukh
Wiverne
Montagnes
Terre ferme
Terre ferme - région tempérée

Montagnes chaudes
Ath-atch
Dragon d'argent
Dragon de cuivre
Dragon rouge
Géant des nuages
Géant des tempêtes
Girallon
Gorille
Gorille sanguinaire (ani. sang.)
Griffon
Ours noir (animal)
Rukh
Wiverne
Montagnes
Terre ferme
Terre ferme - région chaude

Plaines
Aigle (animal)
Aigle géant
Hibou géant
Lion sanguinaire (ani. sang.)
Loup (animal)
Loup-garou (lycanthrope)
Loup sanguinaire (ani. sang.)
Ours sanguinaire (ani. sang.)
Tigre (animal)
Tigre-garou (lycanthrope)
Tigre sanguinaire (ani. sang.)
Worg

Plaines tempérées
Ankheg
Belette sanguinaire (ani. sang.)
Blaireau sanguinaire (ani. sang.)
Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Chien esquiveur
Dragon d'airain
Fourmi géante (vermine)
Glouton sanguinaire (ani. sang.)
Hippogriffe
Krenshar
Mante religieuse géante (vermine)
Plaines
Terre ferme
Terre ferme - région tempérée

Plaines chaudes
Ankheg

Chauve-souris (animal)
Chauve-souris sanguinaire (ani. sang.)
Deinonychus (dinosaure)
Dragon d'airain
Éléphant (animal)
Fourmi géante (vermine)
Guépard (animal)
Hippogriffe
Hippopotame (animal)
Krenshar
Léopard (animal)
Lion (animal)
Mante religieuse géante (vermine)
Mégaraptor (dinosaure)
Rhinocéros (animal)
Tricératops (dinosaure)
Tyrannosaure (dinosaure)
Plaines
Terre ferme
Terre ferme - région chaude

Terre ferme

Annis
Babélien
Basilic
Béhir
Chimère
Demi-orque
Doppelganger
Dragon d'or
Gargouille
Géant du feu
Halfelin, pied-léger
Méduse
Mimique
Nymphe
Ogre
Ogre mage
Orque
Plasme
Rat (animal)
Rat-garou (lycanthrope)
Rat sanguinaire (ani. sang.)
Ravageur
Tarasque
Titan
Troll
Tyrannœil
Vargouille

Terre ferme - région froide

Dragon blanc
Géant du givre
Loup arctique
Ours polaire (animal)
Remorhaz
Ver des glaces
Terre ferme

Terre ferme - région tempérée

Abeille géante (vermine)
Arachnophage
Araignée monstrueuse (vermine)
Bulette
Chien sauvage (animal ; mêmes caractéristiques que le chien)
Cockatrice
Gnoll
Gobelin
Gorgone
Guêpe géante (vermine)
Harpie
Hobgobelin
Luciole géante (vermine)
Manticore
Mille-pattes monstrueux (vermine)
Naga corrupteur
Naga gardien
Naga ténébreux
Scarabée géant (vermine)
Scorpion monstrueux (vermine)
Sécréteur
Serpent venimeux (animal)
Terre ferme

Terre ferme - région chaude

Abeille géante (vermine)
Androsphinx (sphinx)
Arachnophage
Araignée monstrueuse (vermine)
Chien sauvage (animal ; mêmes caractéristiques que le chien)
Cockatrice
Gnoll
Gobelin
Gorgone
Guêpe géante (vermine)
Harpie
Hobgobelin
Lammasu
Lézard géant (animal)
Luciole géante (vermine)
Manticore
Mille-pattes monstrueux (vermine)
Naga corrupteur
Naga gardien
Naga ténébreux
Scarabée géant (vermine)
Scorpion monstrueux (vermine)
Sécréteur
Serpent venimeux (animal)
Sphinge (sphinx)
Terre ferme

Région civilisée

Bergers*
Brigands*
Chasseurs*
Chat (animal)
Chien (animal)
Chien sauvage (animal ; mêmes caractéristiques que le chien)
Fantôme
Fermiers*
Marchands*
Ménestrels/comédiens*
Patrouille*
Pèlerins*
Vampire
Voyageurs*

* Les PNJ rencontrés sont considérés comme des monstres, ce qui signifie que leur niveau doit être égal au ND que vous avez attribué à la région (ou inférieur s'ils sont nombreux).

Bergers : 1d4 gens du peuple accompagnés de 5d6 têtes de bétail.
Brigands : 3d4+2 hommes d'armes et 1 homme d'armes de plus haut niveau (leur chef, ce dernier ayant 10 % de chances d'être guerrier au lieu d'homme d'armes).
Chasseurs : 1d4 gens du peuple, dont 1 homme d'armes possible (10 % de chances).
Fermiers : 1d4 gens du peuple.
Marchands : 1d4 gens du peuple, 1d4 hommes d'armes (gardes) et 1 expert (chef de la caravane). Possèdent généralement des montures ou des chariots contenant leurs marchandises.
Ménestrels/comédiens : 2d4 gens du peuple et 1 expert (leur chef, ce dernier ayant 10 % de chances d'être barde au lieu d'expert). Ces artistes itinérants possèdent généralement un chariot contenant tous leurs costumes et accessoires et pouvant faire office de scène.
Patrouille : 2d4+1 hommes d'armes et 1 homme d'armes de plus haut niveau (leur chef, ce dernier ayant 10 % de chances d'être guerrier au lieu d'homme d'armes).
Pèlerins : 3d4+4 gens du peuple, 1d6–1 hommes d'armes (gardes) et 1 prêtre (chef du groupe).
Voyageurs : 1d4 PNJ de la classe de votre choix.

Lieux hantés/enchantés

Aasimar (Planaire)
Allip
Âme-en-peine
Araignée de phase
Archon canin (céleste)
Archon lumineux (céleste)
Archon messager (céleste)
Arrawak
Avoral (céleste)
Azer
Balor (démon)
Barbazu (diable)
Barghest
Bébilith (démon)
Bodak
Chaosien
Chapardeur éthéré
Chat d'enfer (diable)
Chien de Yeth
Créature céleste
Créature infernale
Cornugon (diable)
Destrier noir
Deva astral (céleste)
Dévoreur
Diablotin (diable)
Diantrefosse (diable)
Djinn (génie)
Dretch (démon)
Éfrit (génie)
Élémentaire de l'Air
Élémentaire de l'Eau
Élémentaire de la Terre
Élémentaire du Feu
Érinye (diablesse)
Formien
Fumigon
Gélugon (diable)
Ghaele (céleste)
Glabrezu (démon)
Golem d'argile
Golem de chair
Golem de fer
Golem de pierre
Hamatula (diable)
Hezrou (démon)
Homoncule
Hurleur
Jann (génie)
Kyton (diable)
Lilende
Magmatique
Marilith (démone)
Méphite aérien
Méphite aqueux
Méphite enflammé
Méphite fumeux
Méphite gelé
Méphite magmatique
Méphite poussiéreux
Méphite salin
Méphite terreux
Méphite vaseux
Mohrg
Molosse d'ombre
Molosse infernal
Nalfeshnie (démon)
Nécrophage
Objet animé
Ombre
Osyluth (diable)
Planétar (céleste)
Quasit (démon)
Ravid
Salamandre
Slaad bleu
Slaad funeste
Slaad gris
Slaad rouge
Slaad vert
Solar (céleste)
Spectre
Squelette
Succube (démone)
Ténébreux ailé
Ténébreux bipède
Ténébreux rampant
Thoqqua
Tormante
Tieffelin (Planaire)
Vampire
Vampirien
Vargouille
Vrock (démon)
Xill
Xorn
Zombi

Table 4–39 : rencontres aléatoires dans les monts du Couchant

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre	FP	ND
01	—	Aigle géant	1d4	3	5
—	01	Âme-en-peine	1d4	5	7
02	—	Arachnophage	1d4	5	7
03–04	02–03	Araignée monstrueuse, taille G	2d6	2	8
05–06	04–05	Araignée monstrueuse, taille TG	1d4	4	6
—	06	Araignée monstrueuse, taille TG	2d4	4	8
07–08	07–08	Araignée monstrueuse, taille Gig	1	7	7
—	09	Araignée monstrueuse, taille Gig	1d3	7	9
09	10	Ath-atch	1	7	7
—	11	Babélien	1	5	5
10	12	Basilic	1d4	5	7
—	13	Béhir	1	8	8
11–12	—	Belette sanguinaire	2d6	2	8
13–14	14	Bête éclipsante	1d4	4	6
—	15–16	Blême	2d4	3	7
15	17	Brigands	*	*	7
—	18–19	Chimère	1	7	7
16	—	Cockatrice	2d4	3	7
17	—	Doppelganger	1d4	3	5
18	—	Dragon d'or, jeune	1	7	7
19	—	Dragon d'or, adolescent	1	10	10
20	—	Dragon d'or, jeune adulte	1	13	13
21	—	Dragon d'or, adulte	1	15	15
22	—	Dragon d'or, âge mûr	1	18	18
23	—	Dragon d'or, vieux	1	20	20
24	—	Dragon d'or, très vieux	1	21	21
25	—	Dragon d'or, ancien	1	23	23
26	—	Dragon rouge, jeune	1	6	6
27	20	Dragon rouge, adolescent	1	9	9
28	21	Dragon rouge, jeune adulte	1	12	12
29	22	Dragon rouge, adulte	1	14	14
30	23	Dragon rouge, âge mûr	1	17	17
31	24	Dragon rouge, vieux	1	19	19
—	25	Dragon rouge, très vieux	1	20	20
—	26	Dragon rouge, ancien	1	22	22
32–35	—	Elfe gris	3d6	1/2	5
—	27	Ettin	1d3	5	7
—	28	Ettin	2d4	5	9
—	29	Fantôme**	1	7	7
—	30	Gargouille	1d4	4	6
—	31	Gargouille	2d4	4	8
36	32–33	Géant des collines	1d3	7	9
37–38	—	Géant des nuages	1	11	11
39–41	34–36	Géant des pierres	1d3	8	10

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre	FP	ND
42	37–38	Géant des tempêtes	1	13	13
43–44	39	Géant du feu	1	10	10
—	40–41	Géant du feu	1d3	10	12
45–46	42–44	Gnoll	2d8	1	7
47	45–46	Gobelin	4d6+2	1/4	4
—	47	Gorgone	1	8	8
—	48–49	Goule	2d8	1	7
48–52	—	Griffon	1d4	4	6
—	50	Guenaude, annis	1d3	6	8
53–56	—	Halfelin des profondeurs	3d6	1/2	5
—	51	Harpie	1d4	4	6
—	52–53	Hibou géant	1d4	3	5
57–58	54–56	Hobgobelin	3d6	1/2	5
59–60	—	Lion sanguinaire	1d4	5	7
61–63	—	Loup	2d8	1	8
—	57–59	Loup-garou	1d4	3	5
64–65	60–62	Loup sanguinaire	2d4	3	7
66–68	63–66	Manticore	1d3	5	7
69	67–68	Méduse	1d3	7	9
—	69–70	Naga ténébreux	1	8	8
70–75	—	Nain des montagnes	3d6	1/2	5
—	71	Nécrophage	2d4	3	7
76–78	72–74	Ogre	2d6	2	8
—	75	Ogre	3d6	2	8
79–81	76–79	Orque	3d6	1/2	5
82–83	—	Ours brun	1d4	4	6
84–85	—	Ours-garou	1d4	5	7
86–89	—	Ours noir	1d4+1	2	5
90–91	—	Ours sanguinaire	1	7	7
—	80	Plasme	1	10	10
—	81	Rat-garou	2d6	2	8
92–94	82–84	Ravageur	1	8	8
95	—	Rukh	1	9	9
96	85	Sécréteur	1	6	6
97–99	—	Serpent venimeux, taille TG	1d4	3	5
—	86	Spectre	1	7	7
—	87–88	Torve	2d8	1	7
—	89	Troglodyte	2d8	1	7
—	90–93	Troll	1d4	5	7
—	94–95	Tyrannœil	1	13	13
—	96	Vampire†	1	7	7
—	97–99	Worg	2d6	2	8
00	—	Wiverne	1	6	6
—	00	Yrthak	1	9	9

* *Brigands :* 1 homme d'armes de niveau 5 (chef, FP 4) et 3d4+2 hommes d'armes de niveau 1 (FP 1/2 chacun) qui s'en prennent aux races intelligentes des montagnes. Déterminez leur race à l'aide de 1d100 : 01–75 : humains, 76–85 : demi-orques, 86–90 : elfes gris, 91–95 : halfelins des profondeurs, et 96–00 : nains des montagnes.

** Utilisez l'exemple de fantôme donné dans le *Manuel des Monstres.*

† Utilisez l'exemple de vampire donné dans le *Manuel des Monstres.*

(suite de la page 133)

Vous pouvez également faire en sorte que les rencontres soient différentes entre le jour et la nuit. Le fait de concevoir deux colonnes de pourcentages vous permet de prévoir des rencontres nocturnes plus plausibles (avec des créatures telles que des morts-vivants, des prédateurs nocturnes, etc.), mais aussi plus dangereuses (tout le monde sait bien que n'importe quelle région est plus redoutable de nuit que de jour ; vous pouvez refléter ce fait en faisant en sorte que vos monstres nocturnes soient plus dangereux ou plus nombreux). Enfin, le fait que les créatures rencontrées soient différentes en fonction de l'heure de la journée ne peut que rendre votre aventure plus crédible.

Exemple : les monts du Couchant

La Table 4–39 montre comment créer votre propre table de rencontres aléatoires à partir des listes des pages précédentes. Le MD a attribué un ND moyen de 8 pour les monts du Couchant, les créatures choisies étant principalement extraites de la liste Montagnes tempérées (quelques-unes proviennent de la liste Endroits hantés/enchantés pour les rencontres nocturnes).

CRÉATION DE VILLES

Utilisez les règles suivantes quand les personnages arrivent dans une communauté que vous n'avez pas eu le temps de créer.

TABLE 4–40 : CRÉATION ALÉATOIRE DE COMMUNAUTÉ

1d100	Taille de la communauté	Population*	Limite financière
01–10	Lieu-dit	20–80	40 po
11–30	Hameau	81–400	100 po
31–50	Village	401–900	200 po
51–70	Bourg (petite ville)	901–2000	800 po
71–85	Ville importante	2001–5000	3000 po
86–95	Grande ville	5001–12 000	15 000 po
96–99	Cité	12 001–25 000	40 000 po
00	Métropole	25001+	100 000 po

* Population adulte. En fonction de la race, le nombre d'enfants et d'adolescents varie de 10 % à 40 % de ce total (en plus).

POPULATION ET RICHESSE DE LA COMMUNAUTÉ

Chaque communauté s'accompagne d'une limite financière dépendant de son importance et de sa population (voir la Table 4–40). Cette donnée indique le prix maximal des articles que l'on peut trouver à l'intérieur de la communauté. Tout ce qui coûte moins cher a de bonnes chances d'être disponible et de pouvoir être acheté sur place, même s'il s'agit d'un objet magique. Par contre, les articles plus onéreux sont introuvables. Il existe bien évidemment des exceptions à cette règle (une ville minière nouvellement enrichie par la découverte d'un important gisement, ou un village agricole frappé par une terrible sécheresse), mais elles sont toujours temporaires ; toutes les communautés finissent par se conformer à la norme pour peu qu'on leur en laisse le temps.

Pour déterminer la quantité de liquidités disponibles au sein d'une communauté ou le prix de l'article le plus cher pouvant être acheté sans attendre, il suffit de multiplier la moitié de la limite financière par 1/10e de la population adulte. Supposons par exemple qu'un groupe d'aventuriers possédant cent pierres fines de 50 po chacune arrivent dans un hameau de 90 habitants. La moitié de la limite financière de la communauté x 1/10e de sa population donne 450 po (100 ÷ 2 = 50, 90 ÷ 10 = 9, et 50 x 9 = 450 po). Autrement dit, les personnages ne peuvent convertir que neuf de leurs gemmes avant que les ressources locales ne se tarissent. Et les pièces qu'ils obtiendront en échange ne seront pas brillantes et récemment frappées. Au contraire, elles sont sans doute en circulation depuis longtemps ; il y a donc de fortes chances pour qu'elles soient usagées. De plus, les liquidités d'un hameau s'exprimeront surtout en pièces d'argent ou de cuivre.

Si ces mêmes aventuriers désirent acheter une épée longue (prix 15 po pièce) pour chacun des 100 suivants qu'ils viennent de recruter, il leur faut au moins s'adresser à une communauté de 300 habitants pour trouver les ressources dont ils ont besoin pour obtenir autant d'armes d'un coup (100 ÷ 2 = 50, 300 ÷ 10 = 30, et 50 x 30 = 1500 po, soit le prix de 100 épées longues).

INSTANCES DIRIGEANTES DE LA COMMUNAUTÉ

Il est parfois utile de savoir qui détient réellement le pouvoir au sein d'une communauté. Pour cela, utilisez la Table 4–41, en prenant en compte la taille de la communauté.

TABLE 4–41 : FORME DE GOUVERNEMENT

1d20	Forme de gouvernement
13 ou moins	Traditionnel*
14–18	Inhabituel
19 ou plus	Magique

* Dans 5 % des cas, une influence d'origine monstrueuse vient s'ajouter au type de pouvoir traditionnel.

Taille de la communauté	Modificateur au d20
Lieu-dit	–1
Hameau	0
Village	+1
Bourg	+2
Ville importante	+3
Grande ville	+4 (jetez deux fois le dé)
Cité	+5 (jetez trois fois le dé)
Métropole	+6 (jetez quatre fois le dé)

Traditionnel. La communauté a une forme de gouvernement traditionnel (maire, conseil municipal ou noble dirigeant la région, soit en tant que cité-État indépendante, soit pour un seigneur plus puissant). Choisissez la formule qui vous paraît convenir le mieux à la région.

Inhabituel. La communauté peut avoir un maire ou un conseil municipal, mais ce n'est pas lui qui détient réellement le pouvoir. Les vrais dirigeants peuvent être une guilde (organisation particulièrement influente de marchands, artisans, voleurs, assassins ou guerriers), quelques aristocrates n'occupant aucun poste officiel mais utilisant leur richesse pour exercer une grande influence, des aventuriers connus mettant à profit leur réputation et leur expérience, ou encore des anciens (uniquement dans le cas où leur société respecte leur grand âge et leur sagesse, réelle ou perçue).

Magique. Qu'il s'agisse d'un ensorceleur vivant en reclus dans sa tour ou d'un puissant temple accueillant de nombreux prêtres, la communauté peut également être dirigée par un ou plusieurs lanceurs de sorts, soit directement, soit indirectement, en raison de l'influence qu'ils détiennent.

Monstrueux. Réfléchissez à l'impact que peut avoir sur une communauté la proximité d'un dragon ayant de temps en temps des exigences non négociables (comme le fait d'être consulté avant toute décision importante), d'une tribu d'ogres réclamant un tribut mensuel ou d'un flagelleur mental contrôlant en secret les individus clefs de la ville. Ce type de pouvoir représente l'influence qu'une ou plusieurs créatures non originaires de la communauté peuvent exercer sur celle-ci (le seul fait que des monstres résident à proximité ne suffit pas ; ils doivent volontairement se mêler de la façon dont la communauté est dirigée, soit en influant sur les décisions, soit en imposant des contraintes qui auront forcément un impact sur la façon dont la ville est dirigée).

TABLE 4–42 : ALIGNEMENT DES INSTANCES DIRIGEANTES

1d100	Alignement
01–35	Loyal bon
36–39	Neutre bon
40–41	Chaotique bon
42–61	Loyal neutre
62–63	Neutre
64	Chaotique neutre
65–90	Loyal mauvais
91–98	Neutre mauvais
99–00	Chaotique mauvais

Alignement des instances dirigeantes

L'alignement des instances dirigeantes d'une communauté n'est pas forcément le même que celui de la majorité des habitants, même si tel est généralement le cas. Quel qu'il soit, l'alignement des personnes au pouvoir a un profond impact sur la vie quotidienne des gens. La plupart des instances dirigeantes sont loyales, comme l'on pouvait s'y attendre dans le cadre d'un groupe organisé.

Loyal bon. Si les instances dirigeantes sont loyales bonnes, la communauté possède souvent un code pénal bien défini auquel la majorité des habitants adhèrent de leur plein gré.

Neutre bon. Les gouvernants de cet alignement n'influencent que rarement les membres de leur communauté ; ils ont plutôt pour vocation de les aider en temps de besoin.

Chaotique bon. Les dirigeants influencent la communauté de manière à prêter assistance à ceux qui sont dans le besoin et à lutter contre tout ce qui porte atteinte à la liberté individuelle.

Loyal neutre. Une communauté guidée par un ou plusieurs individus loyaux neutres s'appuie sur un code pénal devant être suivi à la lettre. En règle générale, les visiteurs sont eux aussi tenus de respecter la loi locale.

Neutre. Les instances dirigeantes neutres influencent rarement leurs concitoyens, occupées qu'elles sont à conduire leurs objectifs personnels.

Chaotique neutre. Ces gouvernants sont totalement imprévisibles ; ils influencent les membres de leur communauté de façon radicalement différente, selon l'humeur du moment.

Loyal mauvais. Une communauté contrôlée par des individus loyaux mauvais dispose la plupart du temps d'un code pénal auquel les habitants obéissent par peur de représailles.

Neutre mauvais. Les membres d'une telle communauté sont le plus souvent opprimés par leurs maîtres et sans espoir d'avenir.

Chaotique mauvais. Les habitants d'une communauté chaotique mauvaise vivent en permanence dans la terreur en raison de la cruauté et du caractère imprévisible de leurs chefs.

Conflit d'influences

Comme indiqué sur la Table 4–41, toute communauté au moins égale en taille à une grande ville dépend de plusieurs instances dirigeantes. Si cela se produit alors que deux de ces instances sont d'alignements radicalement opposés (Bien contre Mal ou Loi contre Chaos), un conflit s'ensuit. L'affrontement ne prend pas toujours la forme d'une guerre ouverte. Au contraire, il peut être larvé ou sous-jacent, et rien n'empêche les instances dirigeantes de collaborer (même si elles le font à contrecœur) sur la plupart des sujets.

Par exemple, une grande ville dirigée par un noble loyal bon accueille une puissante guilde de magiciens chaotiques bons. Les mages sont parfois exaspérés par les lois strictes que leur impose le maire, à tel point qu'il leur arrive de les enfreindre quand cela les arrange. Néanmoins, la plupart du temps, les différends se résolvent à l'amiable, par le biais d'un représentant de la guilde chargé d'exposer les griefs de ses pairs auprès du dirigeant.

Autre exemple, celui d'une cité ayant trois influences : un célèbre guerrier loyal mauvais, un temple loyal bon et un noble chaotique mauvais. Le noble ne se préoccupe que de son enrichissement personnel et de ses plaisirs de débauché. Le guerrier rassemble un petit contingent d'hommes d'armes, dans l'espoir de chasser le noble et de prendre le contrôle de la cité à sa place. Enfin, les prêtres du temple aident les citoyens de leur mieux, sans jamais s'opposer directement au noble, mais en prêtant assistance à tous ceux qui en ont besoin.

LES AUTORITÉS

Il est souvent intéressant de connaître quelle est la structure des forces de la loi au sein de la communauté. Cette structure n'indique pas toujours qui dirige, mais plutôt qui maintient la paix et fait respecter les lois en vigueur.

Commandant de la garde/prévôt

Cette position échoit le plus souvent au plus puissant guerrier ou homme d'armes de la communauté :

1d100	Commandant de la garde
01–60	Homme d'armes de plus haut niveau
61–80	Deuxième guerrier de la communauté par le niveau
81–00	Guerrier de plus haut niveau

Utilisez la Table 4–43 ou la Table 4–44 (en prenant en compte les modificateurs de la Table 4–45) pour déterminer le niveau du comman-

CENT IDÉES D'AVENTURE

Si vous avez un besoin urgent d'idée d'aventure, utilisez cette table.

1d100	Idée d'aventure
1	Des voleurs s'emparent des bijoux de la couronne.
2	Un dragon survole la ville en exigeant un tribut.
3	On a découvert la tombe d'un magicien d'antan.
4	De riches marchands se font assassiner chez eux.
5	La statue de la place du village serait en réalité un paladin pétrifié.
6	Une caravane transportant des marchandises précieuses s'apprête à partir pour une région dangereuse.
7	Une secte enlève des gens pour les sacrifier.
8	Des gobelins montés sur des arachnophages attaquent les abords de la ville.
9	Des brigands locaux se sont alliés avec une tribu de gobelours.
10	Un chevalier noir organise les monstres de la région pour se constituer une armée.
11	Un portail ouvert à destination des plans inférieurs pourrait permettre à de nombreux démons d'envahir le plan Matériel.
12	Des mineurs ont libéré par accident une créature jusqu'alors enfermée dans les entrailles de la terre.
13	La guilde de magie défie l'autorité du conseil municipal.
14	Des tensions raciales se font jour entre humains et elfes.
15	Un étrange brouillard amène des fantômes en ville.
16	Le symbole sacré du grand prêtre a disparu.
17	Un magicien malfaisant a créé un nouveau type de golem.
18	Un loup-garou sévit en ville.
19	Des esclavagistes attaquent fréquemment une petite localité des environs.
20	Un élémentaire du Feu s'est échappé du laboratoire du magicien qui l'avait convoqué.
21	Des gobelours demandent une taxe pour pouvoir franchir un pont très emprunté.
22	Un *miroir d'opposition* a créé le double malfaisant d'un héros local.
23	Deux tribus d'orques se livrent une guerre sans merci.
24	Des excavations récentes ont mis au jour une crypte jusque-là inconnue.
25	Une royaume voisin déclenche une invasion.
26	Deux héros célèbres s'affrontent en duel.
27	Une épée de légende doit être retrouvée pour pouvoir vaincre le monstre ravageant la contrée.
28	Une prophétie prédit une terrible catastrophe si un artefact n'est pas retrouvé.
29	Des ogres ont enlevé la fille du maire.
30	Une magicienne a été inhumée avec ses puissants objets magiques dans un tombeau défendu par de nombreux pièges.
31	Un enchanteur force les autres à voler à sa place.
32	Un flagelleur mental métamorphosé en humain se constitue une armée de serviteurs asservis par ses pouvoirs mentaux.
33	La peste propagée par les rats-garous menace de ravager une communauté.
34	On a volé les clefs permettant de désarmer les pièges magiques de la tour d'un puissant magicien.
35	Chassés de l'océan par un péril inconnu, les sahuagins s'en prennent aux villages côtiers.
36	Les fossoyeurs découvrent de grandes cryptes infestées de goules sous le cimetière local.
37	Un magicien a besoin d'une composante matérielle très rare, qui ne se trouve qu'au cœur de la jungle.
38	On a découvert une carte indiquant comment accéder à une forge magique.
39	Diverses créatures harcèlent les habitants de la cité depuis les égouts.
40	Un émissaire envoyé au royaume voisin a besoin d'une escorte.
41	Des vampires s'en prennent à une petite ville.
42	Une tour hantée a la réputation de receler de fabuleux trésors.
43	Des barbares enragés ont dévasté un village voisin.
44	Des géants volent les têtes de bétail.
45	Des tempêtes de neige inexpliquées poussent les loups arctiques vers une région paisible.
46	Un col isolé est gardé par un puissant sphinx interdisant à quiconque de passer.
47	Des mercenaires maléfiques construisent une forteresse non loin du village.
48	L'antidote au poison magique ingéré par le duc doit être découvert avant qu'il ne meure.
49	Une druidesse a besoin d'aide pour défendre son bosquet sacré contre des incursions de gobelins.
50	Une malédiction centenaire transforme les gens ordinaires en tueurs assoiffés de sang.
51	Des gargouilles tuent tous les aigles géants des montagnes voisines.
52	D'étranges marchands vendent des objets magiques défectueux en ville puis tentent de s'enfuir avec leur argent malhonnêtement gagné.
53	Un artefact retrouvé depuis peu perturbe le fonctionnement des sorts profanes.
54	Un noble malfaisant met à prix la tête d'un rival d'alignement bon.

dant de la garde (à noter que le grade de ce dernier est moins important dans les communautés de petite taille).

Gardes/soldats

La communauté se dote d'un soldat (ou garde) à plein temps par tranche de 100 citoyens (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, un milicien ou conscrit pour 20 citoyens peut prendre les armes en quelques heures seulement.

LES PNJ DE LA COMMUNAUTÉ

Si vous faites jouer des aventures détaillées au sein d'une communauté, il devient vital de savoir qui y réside. Les règles qui suivent vous permettront de déterminer le niveau des plus puissants PNJ et d'en déduire celui des autres.

PNJ de plus haut niveau pour chaque classe

Utilisez les tables qui suivent pour déterminer le plus haut niveau possible pour un représentant de chaque classe au sein de la communauté. Jetez le dé indiqué en fonction de la classe (Tables 4–43 et 4–44), puis appliquez le modificateur correspondant à la taille de la communauté (Table 4–45).

Un résultat de 0 ou moins signifie que cette classe n'est pas représentée au sein de la communauté. Aucun PNJ ne peut dépasser le niveau 20, quelle que soit sa classe.

TABLE 4–43 : PNJ DE PLUS HAUT NIVEAU (CLASSES DE PJ)

Classe de PJ	Niveau du plus puissant PNJ
Barbare	1d4 + modificateur de la communauté*
Barde	1d6 + modificateur de la communauté
Druide	1d6 + modificateur de la communauté
Ensorceleur	1d4 + modificateur de la communauté
Guerrier	1d8 + modificateur de la communauté
Magicien	1d4 + modificateur de la communauté
Moine	1d4 + modificateur de la communauté*
Paladin	1d3 + modificateur de la communauté
Prêtre	1d6 + modificateur de la communauté
Rôdeur	1d3 + modificateur de la communauté
Roublard	1d8 + modificateur de la communauté

* Dans les régions où ces classes sont courantes, le niveau du plus puissant PNJ devient 1d8 + modificateur de la communauté.

TABLE 4–44 : PNJ DE PLUS HAUT NIVEAU (CLASSES DE PNJ)

Classe de PNJ	Niveau du plus puissant PNJ
Adepte	1d6 + modificateur de la communauté
Expert	3d4 + modificateur de la communauté
Gens du peuple	4d4 + modificateur de la communauté
Homme d'armes	2d4 + modificateur de la communauté
Noble	1d4 + modificateur de la communauté

55 . . . Des aventuriers partis explorer un donjon il y a plus d'une semaine ne sont toujours pas revenus.
56 . . . Les funérailles d'un guerrier bienveillant sont perturbées par des ennemis qu'il s'était faits de son vivant.
57 . . . De la vermine de taille colossale sort du désert pour attaquer les communautés installées aux environs.
58 . . . Un tyran malfaisant met hors-la-loi toute utilisation de magie qu'il n'a pas personnellement approuvée.
59 . . . Un énorme loup sanguinaire qui paraît immunisé contre la magie rassemble tous les loups de la forêt.
60 . . . Un groupe de gnomes construit un navire volant.
61 . . . Une île située au centre du lac serait en réalité la partie émergée d'une mystérieuse forteresse sous-marine.
62 . . . L'Horloge du Temps serait enterrée entre les racines de l'Arbre du Monde.
63 . . . Un enfant s'est perdu dans les rues d'une grande métropole et la nuit commence à tomber.
64 . . . Tous les nains d'une cité souterraine ont disparu.
65 . . Une étrange fumée verte s'échappe d'une grotte située à proximité de ruines mystérieuses.
66 . . . Des sons insolites sortent d'un bois hanté à la nuit tombée.
67 . . Des voleurs s'emparent d'un fabuleux trésor et vont se réfugier dans un *manoir somptueux de Mordenkainen*.
68 . . . Un ensorceleur a disparu sans laisser de traces alors qu'il tentait de partir dans le plan Éthéré.
69 . . . Une paladine partie en quête pour faire pénitence découvre un repaire de trolls trop bien défendu pour qu'elle puisse s'en occuper seule.
70 . . . Un royaume connu pour ses puissants magiciens se prépare à la guerre.
71 . . . Le grand prêtre est en réalité une illusion.
72 . . . Un noble nouvellement arrivé cherche à débarrasser une région sauvage de tous ses monstres.
73 . . . Une bulette dévaste les champs des environs.
74 . . Une infestation de striges force les yuan-tis à se rapprocher des terres civilisées.
75 . . . Les sylvaniens des bois sont menacés par un gigantesque incendie d'origine inconnue.
76 . . . Des prêtres ayant ressuscité une héroïne d'antan se rendent compte qu'elle n'a pas un comportement aussi noble qu'ils le pensaient.
77 . . Dans une taverne, un barde conte la triste saga de ses compagnons emprisonnés.
78 . . . Des nobles malveillants fondent une guilde d'aventuriers afin de contrôler les aventuriers opérant sur leurs terres.
79 . . . Une caravane d'halfelins doit traverser une région sauvage infestée d'ankhegs.
80 . . Toutes les portes du château royal se retrouvent soudainement fermées par un *verrou du mage* et défendues par un *piège à feu*.
81 . . . Un innocent qui sera bientôt pendu supplie les bonnes âmes de lui venir en aide.
82 . . Le tombeau d'un puissant magicien renommé pour ses objets magiques vient de s'enfoncer dans le sol des marais.
83 . . Quelqu'un sabote les chariots et charrettes, qui se désagrègent quand leur vitesse devient trop importante.
84 . . . Des grenouilles bien particulières, qui ne vivent que dans une vallée coupée du reste du monde, tombent en pluie dans les rues de la ville.
85 . . . Une rivale éconduite menace d'empêcher un mariage devant réunir de nombreux invités.
86 . . . Une femme ayant mystérieusement disparu bien des années plus tôt a été aperçue marchant à la surface du lac.
87 . . Un tremblement de terre met au jour un donjon dont personne n'avait connaissance.
88 . . . Une demi-elfe à qui l'on a fait du tort cherche un champion acceptant de la représenter dans l'arène.
89 . . Dans l'œil du cyclone qui dévaste la région flotte une citadelle volante.
90 . . . Les gens se posent des questions au sujet des marchands demi-orques qui vendent des morceaux de dragon sur la place.
91 . . Une magicienne étourdie a laissé son *sceptre merveilleux* tomber entre de mauvaises mains.
92 . . Les ombres s'animent dans la bibliothèque municipale, et plus particulièrement dans un vieux rangement où personne n'est plus allé depuis longtemps.
93 . . La porte permettant d'entrer dans une maison abandonnée du centre ville s'avère être un portail magique.
94 . . Des pirates opérant à partir de barges ont fait un pacte avec un cercle de guenaudes afin d'imposer une taxe à toutes les embarcations souhaitant emprunter la rivière.
95 . . . Deux des trois parties d'un puissant objet magique sont entre les mains de deux ennemis jurés ; on ignore où se trouve la troisième.
96 . . Une couvée de wivernes s'en prend aux moutons et bergers des environs.
97 . . . Des prêtres malfaisants se rassemblent en secret pour appeler un dieu monstrueux.
98 . . Une grande ville est menacée de siège par une armée combinée d'humains, de duergars et de gnolls.
99 . . . Une fabuleuse pierre précieuse se trouverait dans les souterrains d'un monastère en ruine.
00 . . Des mercenaires hommes-lézards montés sur des dragons-tortues louent leurs services au plus offrant.

TABLE 4–45 : MODIFICATEUR LIÉ À LA COMMUNAUTÉ

Importance de la communauté	Modificateur
Lieu-dit	–3*
Hameau	–2*
Village	–1
Bourg	0
Ville importante	+3
Grande ville	+6 (jetez deux fois le dé)**
Cité	+9 (jetez trois fois le dé)**
Métropole	+12 (jetez quatre fois le dé)**

* Un lieu-dit ou un hameau a 5 % de chances d'ajouter +10 au modificateur de niveau pour un PNJ druide ou rôdeur.

** Les villes de cette taille peuvent avoir plusieurs PNJ de haut niveau par classe, chacun d'eux générant des PNJ de même classe et de niveau inférieur, comme expliqué ci-dessous.

Nombre de PNJ de chaque classe

Appliquez la méthode qui suit pour déterminer le niveau de tous les PNJ d'une classe donnée au sein de la communauté.

Pour ce qui est des classes de PJ, si le personnage est de niveau 2 ou plus, partez du principe qu'il est accompagné de deux PNJ de niveau deux fois moindre (arrondissez indifféremment à l'entier supérieur ou inférieur). Si eux-mêmes sont de niveau 2 ou plus, continuez de la sorte (en doublant le nombre de PNJ tandis que vous divisez leur niveau par deux) jusqu'à arriver au niveau 1. Par exemple, une ville dont le plus puissant guerrier est de niveau 5 pourra également accueillir deux guerriers de niveau 3 et quatre de niveau 1.

Le calcul est le même pour les classes de PNJ, si ce n'est qu'on l'interrompt un stade plus tôt (juste avant d'arriver au niveau 1). À la place, on considère que le reste de la population se décompose de la sorte : 91 % de gens du peuple, 5 % d'hommes d'armes, 3 % d'experts, 0,5 % d'adeptes et 0,5 % de nobles. Tous ces PNJ sont de niveau 1.

Si l'on applique ces règles en utilisant les Tables 4–43 à 4–45, on obtient la répartition suivante pour un hameau typique de 200 habitants :

- 1 noble de niveau 1 (maire)
- 1 homme d'armes de niveau 3 (sergent de la garde)
- 9 hommes d'armes de niveau 1 (deux gardes et sept miliciens)
- 1 expert (forgeron) de niveau 3 (membre de la milice)
- 7 experts (artisans et membres de professions diverses)
- 1 adepte de niveau 1
- 1 homme du peuple (tavernier) de niveau 3 (membre de la milice)
- 166 gens du peuple de niveau 1 (dont 1 membre de la milice)
- 1 guerrier de niveau 3
- 2 guerriers de niveau 1
- 1 magicien de niveau 1
- 1 prêtre de niveau 3
- 2 prêtres de niveau 1
- 1 druide de niveau 1
- 1 roublard de niveau 3
- 2 roublards de niveau 1
- 1 barde de niveau 1
- 1 moine de niveau 1

En plus des habitants créés grâce à la règle ci-dessus, vous pouvez décider qu'un ou plusieurs PNJ atypiques vivent au sein de la communauté, comme dans le cas d'un ensorceleur de niveau 15 ayant érigé sa tour à deux pas d'un lieu-dit de 50 habitants, ou encore d'une puissante guilde d'assassins installée en secret dans une petite ville. Dans ce cas, ces PNJ viennent en plus de ceux qui font normalement partie de la communauté (et ils n'en génèrent pas nécessairement d'autres).

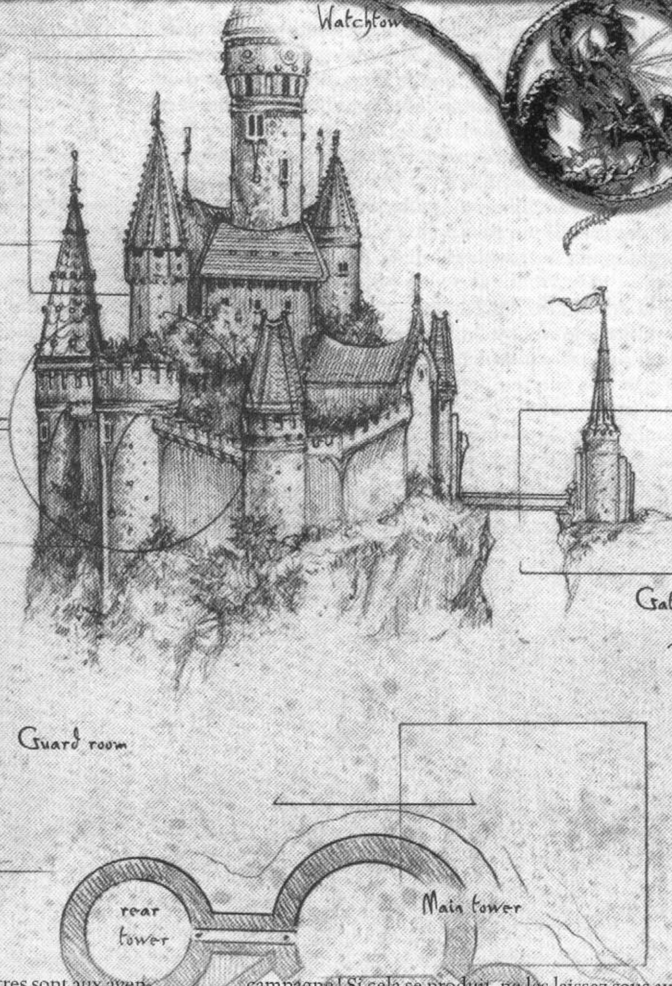
LE MÉLANGE DES RACES

Le degré de représentation de chaque race au sein d'une communauté varie si celle-ci est isolée et repliée sur elle-même (peu de contacts avec les autres races et lieux), ouverte sur le monde extérieur (quelques contacts avec d'autres communautés) ou intégrée (nombreux contacts avec l'extérieur).

TABLE 4–46 : MÉLANGE DES RACES AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

Isolée	Ouverte	Intégrée
Humains 96 %	Humains 79 %	Humains 37 %
Halfelins 2 %	Halfelins 9 %	Halfelins 20 %
Elfes 1 %	Elfes 5 %	Elfes 18 %
Autres races 1 %	Nains 3 %	Nains 10 %
	Gnomes 2 %	Gnomes 7 %
	Demi-elfes 1 %	Demi-elfes 5 %
	Demi-orques 1 %	Demi-orques 3 %

Si la race dominante de la région n'est pas la race humaine, placez-la en première position, mettez les humains en deuxième et décalez toutes les autres d'un cran. Par exemple, dans une cité naine, la population se décompose comme suit : nains 96 %, humains 2 %, halfelins 1 % et autres races 1 % (toutes les communautés naines sont isolées). Vous pouvez également vous permettre de modifier légèrement les pourcentages en fonction des préférences raciales. Par exemple, un village elfique ouvert sur l'extérieur pourra se diviser de la sorte : elfes 79 %, humains 9 %, halfelins 5 %, nains 3 %, gnomes 2 % et demi-elfes 2 % (pas de demi-orques). Chez les elfes, il est même concevable d'inverser les pourcentages des nains et des gnomes.



Les aventures sont aux campagnes ce que les rencontres sont aux aventures, à savoir que ce sont les aventures dignes d'intérêt qui font les bonnes campagnes. Créer sa propre campagne est la tâche la plus ardue qui soit proposée au MD, mais c'est aussi la plus passionnante.

Il est important de bien faire la distinction entre la campagne et le monde dans lequel elle se déroule, car ces termes prêtent parfois à confusion. Une campagne comprend une série d'aventures, les PNJ que les personnages rencontrent et les événements annexes qui viennent enrichir la trame de l'aventure. Quand vous proposez aux joueurs des aventures qui permettent à leurs personnages d'acquérir de l'expérience et, plus simplement, de vivre, vous faites jouer une campagne. Pour sa part, le monde de campagne est un univers fictif dans lequel se situe l'action (on parle également de monde ou d'univers de jeu). Chaque campagne a besoin d'un monde, mais vous n'êtes pas obligé de le créer de toutes pièces ; vous êtes libre d'utiliser un monde de jeu disponible dans le commerce. Par contre, la campagne que vous faites jouer n'appartient qu'à vous, puisqu'elle est rythmée par vos choix et les options que vous proposez aux joueurs.

CRÉER UNE CAMPAGNE

Pour commencer, toute campagne a besoin d'un monde. Deux possibilités s'offrent à vous :

- **Utiliser un univers de campagne vendu dans le commerce.** L'avantage de cette méthode, c'est qu'elle impose bien moins de travail que la suivante. Une grande partie du processus de création a déjà été effectuée par les auteurs, même si vous avez la possibilité de n'en utiliser qu'une partie et de remplacer ce qui ne vous plaît pas par vos propres idées. L'inconvénient, c'est justement que ce monde de jeu est disponible dans le commerce, ce qui signifie que vos joueurs ont accès aux mêmes suppléments que vous, avec pour conséquence qu'ils peuvent en connaître autant que vous (voire plus) sur votre univers de campagne ! Si cela se produit, ne les laissez sous aucun prétexte vous dictez ce qui se passe (« Tu te trompes, Corbantre se trouve de l'autre côté de la rivière... »). Après tout, même si vous utilisez un produit du commerce, c'est de votre monde qu'il s'agit et vous êtes seul maître de sa destinée.
- **Créer votre propre univers.** Pour de plus amples précisions à ce sujet, voir le Chapitre 6 : le monde de campagne.

Armé de votre univers de jeu et de votre première aventure, vous pouvez lancer votre campagne. Celle-ci a un but primordial: donner aux joueurs l'impression que leurs personnages évoluent dans un monde réel. Cette sensation de réalisme est vitale, car elle permet aux joueurs de se détacher de l'idée qu'ils pratiquent un jeu et de camper le rôle de l'aventurier qu'ils incarnent avec davantage de conviction. S'ils sont imprégnés de leur personnage, ils réagiront plus vivement à la dernière traîtrise en date du malfaisant sire Erimbar que s'ils considèrent que sire Erimbar, c'est vous.

Vous saurez que vous êtes sur la bonne voie si vos joueurs vous posent des questions toujours plus précises au sujet du monde des PJ (pas seulement « Qu'y a-t-il de l'autre côté du bois ? », mais « Si les rôdeurs qui gardent la région sont si efficaces, comment les maraudeurs orques peuvent-ils attaquer les villages des environs sans que personne ne les voie jamais arriver ? »). Quand les joueurs posent ce genre de question, ils se mettent à la place de leur personnage. Ne leur répondez jamais « Parce que j'en ai décidé ainsi », car cela ne peut que leur rappeler qu'ils prennent part à un jeu (et souvenez-vous que la raison d'être de la campagne est justement d'obtenir l'effet inverse). Fournissez-leur une réponse satisfaisante, ou demandez-leur ce que leurs personnages comptent faire pour découvrir la solution de l'énigme.

De temps en temps, un joueur remarquera une erreur ou un manque de cohérence dans votre monde. S'il vous en fait la remarque, retournez son intervention à votre avantage plutôt que de reconnaître que vous vous êtes trompé. Pour revenir à l'exemple précédent, imaginons que vous ayez oublié la présence des rôdeurs dans la région, mais les joueurs vous l'ont rappelée. Au lieu d'admettre votre erreur, encouragez les personnages à chercher pourquoi les rôdeurs ne font pas leur travail. Nul doute qu'ils seront fiers de leur sens de l'observation s'ils découvrent que le chef des rôdeurs reçoit des pots-de-vin pour ne pas faire quadriller un secteur donné... et votre monde imaginaire ne leur en paraîtra que plus réel.

LE GROUPE D'AVENTURIERS

Il est parfois difficile de réunir tous les personnages. Les joueurs sont tous assis autour de la table, mais il n'en va pas de même des aventuriers. Qu'est-ce qui peut bien faire que des individus si disparates forment un groupe soudé au point de risquer leur vie ensemble ? Il est vital de répondre à cette question, afin que les joueurs n'aient pas l'impression que les compagnons de leur personnage sont juste les PJ des autres joueurs (autrement dit, que seule la présence des joueurs réunit les aventuriers). Une façon de procéder consiste à demander aux joueurs de créer leurs personnages ensemble et de décider comment ils se sont connus. Voici quelques autres suggestions :

Le hasard. Au début de la première aventure, quelqu'un recherche des mercenaires ou des aventuriers, et les personnages sont ceux qui répondent à l'appel. Les PJ peuvent également se rencontrer en chemin et découvrir qu'ils se rendent tous au même endroit.

L'histoire commune. Les personnages sont des amis de longue date. Malgré leurs origines différentes, ils se connaissent bien avant le début de l'aventure.

Les amis communs. Les personnages font connaissance par l'entremise d'un ou plusieurs amis communs.

L'intervention extérieure. Les aventuriers sont réunis par une tierce personne (vraisemblablement quelqu'un d'assez éminent pour leur donner des instructions) et reçoivent l'ordre de travailler ensemble, du moins pour la première aventure.

Le cliché. Les personnages se rencontrent dans une taverne, boivent quelques bières et décident de faire un bout de chemin ensemble.

DÉBUT DE LA CAMPAGNE

Commencez à petite échelle. Placez la première aventure où vous le désirez, transmettez aux joueurs les informations que vous jugez nécessaires et arrangez-vous pour que les personnages apprennent quelques détails sur les environs, mais pas trop. Vous pourrez leur en révéler davantage par la suite, à moins que les aventuriers ne décident d'explorer les alentours. À chaque séance, apprenez-leur-en un peu plus sur votre univers de campagne, jusqu'à ce qu'ils aient la sensation d'évoluer dans un monde réel.

Un des grands moments de l'existence d'un MD est celui où les joueurs commencent à parler des lieux et des personnages de la campagne comme s'ils existaient vraiment (« Tu ne t'en tirerais pas ainsi à Faucongris ! », « Je me demande ce que le baron Nosh mijote, ces temps-ci. Il cherchait un apprenti la dernière fois que nous l'avons vu... »). Quand ce genre de commentaires commence à se généraliser, vous pouvez être sûr que vous avez mené votre tâche à bien et que votre campagne existe bel et bien dans l'esprit des joueurs.

DÉVELOPPER LA CAMPAGNE

Une fois votre campagne lancée, son développement demande autant d'efforts que la conception de nouvelles aventures. Notez bien tout ce qui se passe et tout ce que vous dites aux joueurs au sujet de votre univers imaginaire. C'est à partir de cette base qu'il vous faut travailler pour en faire un monde réel, du moins dans l'esprit des joueurs. Faites en sorte que chaque aventure découle de la ou des précédentes et sachez tirer les leçons de ce qui s'est passé jusque-là, en bien comme en mal.

LE CONTEXTE

L'aspect le plus important d'une campagne est le contexte dans lequel les personnages évoluent.

La cohérence. Le meilleur moyen d'éviter les incohérences consiste à prendre de nombreuses notes. Si l'auberge du *Sanglier bleu* a une porte qui grince la première fois que les aventuriers y entrent, assurez-vous qu'elle couine toujours quand ils y reviennent (à moins qu'elle n'ait été réparée entretemps, auquel cas une remarque entendue à la dérobée pourra l'apprendre aux personnages). C'est quand les joueurs commenceront à noter ces détails (ceux qui sont peu importants, comme une porte qui grince, et ceux qui le sont beaucoup plus, comme le nom de la grande prêtresse) que vous pourrez vous dire que le monde que vous avez créé autour des PJ leur semble de plus en plus réel. Rangez vos notes dans un classeur (ou utilisez systématiquement le même bloc-notes) afin de pouvoir retrouver le moindre détail en cours de séance. Si un joueur vous demande le nom d'une ville dont son personnage vient d'apprendre qu'elle était en état de siège, vous devez pouvoir lui fournir la réponse rapidement.

Le temps qui passe. Notez bien le temps qui passe. Sachez à quelle saison se déroule l'aventure, afin de pouvoir décrire l'évolution du climat. Marquez le passage des jours saints et autres dates d'importance. Une telle pratique vous aidera à vous organiser, tout en vous incitant à développer votre propre calendrier. Là encore, votre monde ne pourra qu'y gagner en crédibilité.

Les événements. Un univers qui stagne n'est pas réaliste ; veillez donc à ce que votre monde change autour des aventuriers. Les pluies incessantes détruisent les récoltes, deux royaumes se déclarent la guerre, la reine donne naissance à une fille, le prix de l'acier monte brusquement suite à la fermeture d'une mine de fer, le peuple commence à gronder, car il ne supporte pas les nouvelles taxes qui lui sont imposées. Dans votre monde de campagne aussi, il se passe des choses chaque jour. Bien sûr, le niveau de technologie n'y est sans doute pas suffisamment avancé pour que les nouvelles se propagent rapidement, mais les aventuriers finiront bien par les apprendre un jour ou l'autre. Tous les événements n'ont pas besoin de

OPTION : LA VIE DE TOUS LES JOURS

Au lieu de vous préoccuper du prix des repas, du logement, ou encore du remplacement des habits déchirés, vous pouvez demander que chaque personnage verse une somme mensuelle correspondant à son niveau de vie.

Cette somme tient compte de toutes les dépenses quotidiennes, taxes comprises, à l'exception de l'équipement d'aventurier spécifique. C'est aux joueurs de choisir les sommes que dépense leur personnage, mais vous pouvez bien évidemment intégrer le style de vie de chacun à la campagne, sous forme de tracas plus ou moins importants. Par exemple, un aventurier acceptant de vivre d'expédients se frottera parfois aux voleurs occupant les mêmes quartiers que lui, tandis qu'un autre dépensant sans compter devra sans doute faire face aux aléas de la vie dans les hautes sphères : trahison, infidélités et responsabilités plus coûteuses les unes que les autres.

Voici les niveaux de vie possibles, du minimal au plus extravagant :

Minimal (vie en quasi-autarcie). Coût : 2 po par mois. Même quand on est propriétaire de sa maison (ou quand on loge gratuitement chez quelqu'un), quand on se nourrit de l'élevage et du travail de la terre et quand on coud ses propres habits, il reste nécessaire d'effectuer quelques menues dépenses (par exemple, pour acheter une nouvelle paire de chaussures ou du sel, ou encore pour acquitter un droit de passage). Les ouvriers gagnent en moyenne 3 po par mois ; ce style de vie est donc le seul possible s'ils veulent survivre.

Faible (vie d'expédients). Coût : 5 po par mois. Le personnage ne mange pas grand-chose (à moins qu'il ne chasse ou ne cueille ce dont il a besoin dans les régions sauvages) et dort où il peut : dans des dortoirs, dans la rue ou dans les bois, à la belle étoile.

Modeste. Coût : 12 po par mois. L'aventurier est tout juste capable de payer sa nourriture et son logement, mais c'est déjà mieux que de vivre dans la rue.

Moyen. Coût : 45 po par mois. Le personnage dort à l'auberge et mange à la taverne tous les jours. Il peut parfois se permettre un petit plaisir, comme un verre de vin avec le repas ou quelques bières sirotées après le dîner.

Élevé. Coût : 100 po par mois. L'aventurier réserve toujours une chambre particulière et mange bien, en buvant du vin à tous les repas. Il ne se prive pas non plus pour ce qui est de sa tenue, et n'hésite pas à acheter ce qui lui plaît.

Extravagant. Coût : 200 po par mois. Le personnage n'achète que ce qui se fait de mieux. Il ne s'arrête que dans les meilleures auberges, mange d'excellents repas, se fournit chez les plus grands tailleurs, donne de grandes fêtes, bref, dépense son argent de la façon la plus ostentatoire qui soit. Il se peut même qu'il possède une grande maison et qu'il emploie plusieurs serviteurs.

mener à une nouvelle aventure ; certains sont juste là pour renforcer la crédibilité de votre univers.

Un environnement réactif. Les actions des personnages doivent avoir une répercussion sur la campagne. Par exemple, s'ils incendient une taverne située en plein centre ville, les autorités les font rechercher pour les interroger, voire pour les condamner (voir Personnages incontrôlables, page 145). Quand les aventuriers réalisent des exploits, cela finit par se savoir autour d'eux. Au bout d'un temps, on reconnaît leur nom, ainsi, parfois, que leur visage. Enfin, s'ils chassent le tyran de la ville, les conditions devraient être meilleures la prochaine fois qu'ils reviendront (ou, du moins, elles devraient avoir changé).

SAVOIR BÂTIR SUR LE PASSÉ

Il faut également savoir bâtir sur le passé pour motiver les actes des aventuriers et donner davantage de densité à l'univers de campagne. Prenons l'exemple suivant : les personnages découvrent un lieu idyllique, où ils résident quelque temps. Plus tard, ils apprennent que cet endroit a été envahi et dévasté par des humanoïdes malfaisants. Les aventuriers connaissant déjà le lieu, vous n'aurez aucun mal à les inciter à jouer les redresseurs de torts.

Servez-vous de ce qui s'est déjà produit et préparez ce qui reste à venir. C'est cette façon de faire qui différencie une campagne d'une succession d'aventures sans but. Il existe diverses manières de procéder : utiliser des personnages récurrents, encourager les PJ à tisser des liens avec des gens extérieurs à l'aventure actuelle, modifier des données connues des PJ, s'en prendre directement à ces derniers par le biais des gens qu'ils connaissent, les préparer à ce qui se passera ensuite.

Les personnages récurrents. Cette catégorie inclut des personnages tels que Johanna la serveuse, présente à la taverne chaque fois que les aventuriers y reviennent, mais elle ne s'arrête pas là. Le mystérieux étranger aperçu dans une auberge de Faucongris refait son apparition sur la route menant au duché d'Urnst, où il révèle son identité et ses intentions. Le malfaisant qui a incité les gobelins à attaquer le village revient en possession d'un puissant objet magique. Le groupe d'aventuriers rencontré dans les catacombes du château de Régalis arrive à point nommé pour aider les PJ à combattre Irrkuth le dragon noir. Les personnages récurrents perdent en crédibilité s'ils réapparaissent trop souvent, mais si vous les utilisez judicieusement, ils rendent votre univers plus réaliste et aident les joueurs à se rappeler qu'ils participent à une campagne, en se remémorant ce qui s'est passé.

Les relations dépassant le cadre de l'aventure. Les aventuriers se font un ami du fils de l'aubergiste, avec qui ils échangent quelques blagues chaque fois qu'ils sont de passage en ville. Un personnage nain tombe amoureux d'une princesse azer et finit par l'épouser. Le vieux Kragar, guerrier à la retraite, considère les PJ comme les enfants qu'il n'a jamais eus. Chaque année, les centaures du bois au Calice font un somptueux cadeau au héros qui a tué le dragon vert. Ce genre de relations ne peut être que bénéfique pour votre monde, qui y gagne en densité.



Quelques instants de détente après une aventure éprouvante...

Illus. de K. Walker

La manipulation des faits connus. Le roi des elfes a été remplacé par un usurpateur. Autrefois dangereuses, les routes longeant les rives de la Serpentine sont devenues sûres, grâce à des patrouilles plus fréquentes et à un groupe de puissants PNJ qui ont tué tous les monstres des environs. Modifiez quelques faits que les joueurs croyaient acquis, et nul doute que les aventuriers chercheront à comprendre en quoi ils ont changé.

Les attaques personnelles. Si un personnage se lie d'amitié avec le forgeron du bourg, faites en sorte que le fils de l'artisan soit parmi les gens enlevés par les esclavagistes. Si les PJ aiment se rendre à Ombrechêne, assurez-vous que le village se trouve sur la route de l'armée du prêtre sanguinaire. N'ayez pas trop recours à ce stratagème, sans quoi les aventuriers pourraient en venir à ne plus se lier avec personne, de peur de mettre leurs amis en danger. Mais c'est une grande source de motivation si vous savez en faire usage avec parcimonie.

La préparation des aventures à venir. Si vous avez décidé que, plus tard dans la campagne, les trolls sortiront de leurs cavernes pour attaquer les Cités profondes des nains, faites en sorte que les personnages entendent parler des Cités profondes ou, mieux encore, permettez-leur de les visiter lors d'une aventure, bien avant que les trolls ne constituent une menace. De cette manière, ils se sentiront bien plus impliqués quand viendra le

moment de défendre leurs amis nains. Une fois encore, en permettant aux joueurs d'avoir une idée de ce qui va se passer, vous vous assurez que votre campagne forme bien un tout.

Les présages. Si le kobold capturé révèle aux personnages que les trolls ont un nouveau roi et si les amis gnomes et nains des PJ leur indiquent que davantage de trolls ont été aperçus dans la région, nos héros ne seront pas surpris d'apprendre que les Cités profondes sont en danger. Ils pourraient même chercher à se renseigner par eux-mêmes sur la présence des trolls dans la région, sans que vous ayez besoin de leur proposer l'aventure.

CONSIDÉRATIONS ANNEXES

Les autres facteurs liés à la campagne concernent l'arrivée de nouveaux joueurs, les éventuels changements d'alignement, la transition qui s'effectue quand les personnages atteignent un niveau élevé et la façon de gérer leur puissance croissante.

L'arrivée de nouveaux joueurs

Les joueurs vont et viennent. Quand un nouveau participant se joint à votre groupe, faites la moyenne des niveaux des PJ existants et permettez au nouveau venu de créer un personnage de même niveau. L'unique exception à cette règle concerne les joueurs qui ne connaissent pas *D&D*. Dans ce cas, il est plus facile de commencer avec un personnage de niveau 1.

Intégrer un nouveau membre au groupe est semblable au fait de réunir les aventuriers en début de campagne, mais cela peut s'avérer délicat en cours d'aventure. Voici quelques suggestions :

- Le nouveau personnage est un ami ou un parent de l'un des membres du groupe.
- Il est prisonnier des adversaires du groupe. Quand les PJ le libèrent, il se joint à eux.
- Il faisait partie d'un autre groupe d'aventuriers, dont il est l'unique survivant.
- Il a été envoyé là pour des raisons n'ayant rien à voir avec l'aventure en cours (et qui pourront éventuellement conduire à une autre aventure) et se joint aux personnages, fort de l'adage selon lequel l'union fait la force.

Les objectifs personnels des aventuriers

Au bout de quelques parties, chaque joueur devrait, de lui-même, choisir un ou plusieurs objectifs personnels pour son personnage. En voici quelques exemples : être accepté dans une guilde donnée, fonder sa propre église, bâtir une forteresse, démarrer une affaire, obtenir un objet magique particulier, devenir suffisamment puissant pour s'attaquer aux créatures qui menacent sa ville natale, retrouver un frère disparu depuis longtemps, ou encore l'adversaire qui a échappé au groupe il y a quelques aventures de cela. N'obligez pas les joueurs à choisir de tels objectifs pour leur personnage, mais soyez prêt à concevoir les aventures appropriées si certains décident de le faire. Les objectifs ne doivent pas être faciles à réaliser, mais tout aventurier devrait avoir au moins une occasion de remplir ceux qu'il s'est fixés, à condition qu'ils soient réalistes.

Les changements d'alignement

Tout le monde a le droit de changer d'avis. L'alignement n'est pas un choix définitif, sauf dans le cas de certaines classes comme le paladin ou le prêtre. Les aventuriers disposent de leur libre arbitre, et il arrive que leurs actes impliquent un changement d'alignement. Si cela se produit, voici deux suggestions pour gérer la transition :

- Un joueur crée un roublard du nom de Garrett. Il décide que son PJ est neutre bon et le note sur sa feuille de personnage. Mais, dès la deuxième séance, il est manifeste que Garrett n'est pas joué comme un aventurier neutre bon : il aime voler les gens (même s'il ne s'en prend pas à ses amis) et se moque bien de leur venir en aide ou de combattre les forces du Mal. Garrett est donc plutôt neutre et le joueur s'est trompé (tout simplement, car il n'avait pas encore décidé comment il souhaitait jouer son personnage quand il a choisi son alignement). Dans ces conditions, le MD demande simplement au joueur de modifier l'alignement de Garrett, qui devient neutre sans autre forme de procès.
- Un PNJ voyageant en compagnie des aventuriers est chaotique mauvais, mais il se fait passer pour leur ami (il est chargé de les espionner et de les empêcher de mener leurs plans à bien). Il a toujours été méchant, car vivant au contact d'individus plus malfaisants les uns que les autres. Mais, en combattant au côté des personnages, il voit combien ils s'entraident et en vient à envier la camaraderie qui les unit. Enfin, il assiste au sacrifice du paladin du groupe, lequel fait don de sa vie pour sauver ses compagnons et toute une ville, qu'un ensorceleur maléfique cherchait à détruire. Tout le monde est ému par ce sacrifice, y compris le PNJ, et la ville entière se rassemble pour consacrer une grande fête à la mémoire du héros défunt. Les convictions du PNJ sont tellement ébranlées qu'il en vient à se repentir et à renier sa mission. Il devient chaotique neutre et a de bonnes chances de passer un jour chaotique bon, surtout s'il reste au contact du groupe.

  Si les personnages ne s'étaient pas comportés de la sorte, le PNJ ne se serait peut-être jamais repenti. Et si les PJ le livrent aux forces de l'ordre en découvrant son passé, il n'est pas impossible qu'il redevienne maléfique.

La plupart des personnages ne subissent aucun désavantage en termes de jeu quand ils changent d'alignement, mais vous devez garder certains points à l'esprit :

C'est vous qui décidez. C'est à vous de choisir quand un aventurier change d'alignement, pas aux joueurs. Si l'un d'eux vous dit : « Mon personnage neutre bon devient chaotique bon », n'hésitez pas à lui répondre : « Prouve-le moi ». Ce sont les actes d'un PJ qui déterminent son alignement, pas les choix du joueur qui l'incarne.

Tout changement d'alignement est progressif. Les changements d'alignement s'effectuent lentement et graduellement. En règle générale, l'alignement change d'un cran à chaque fois. Un aventurier peut donc passer par plusieurs alignements de transition avant d'atteindre celui qui l'intéresse désormais (par exemple, un PJ loyal mauvais désirant devenir neutre bon commencera par passer loyal neutre).

Les changements demandent du temps. Les changements d'alignement demandent toujours beaucoup de temps. Il est hors de question qu'un aventurier devienne subitement mauvais pour pouvoir utiliser un artefact réservé aux individus malfaisants, puis qu'il reprenne tout aussi brusquement son alignement d'origine. L'alignement n'est pas un manteau que l'on peut ôter ou enfiler à sa guise. Exigez un minimum d'une semaine de temps de jeu pour tout changement d'alignement.

L'indécision est synonyme de neutralité. Les personnages incapables de se décider devraient être neutres. Si un PJ change d'alignement à plusieurs reprises au cours de la campagne, c'est qu'il lui est impossible de faire un choix entre les différentes éthiques proposées. Conclusion, il est neutre.

Les exceptions. Il existe bien évidemment des exceptions à toutes les « règles » précédentes. Par exemple, il est possible que le pire meurtrier neutre mauvais qui soit décide brutalement de changer de vie et devienne neutre bon (même si une telle remise en cause n'a que très peu de chances de se produire).

La transition entre bas et hauts niveaux

Pour les joueurs comme pour le MD, l'un des aspects les plus amusants et les plus intéressants de la campagne est la progression des personnages, qui les fait partir du niveau 1 et leur permet de connaître les bas niveaux (2–5), les niveaux intermédiaires (6–11) et les hauts niveaux (12–15), avant de les amener aux très hauts niveaux (16–20). Vous devez avoir conscience qu'une aventure de haut niveau n'a que peu de choses à voir avec une aventure de bas niveau. À bas niveau, il est parfois complexe de garder les personnages en vie ; à haut niveau, il devient difficile de leur faire du mal. Même si vous devez autant que possible être impartial, veillez à ce que les adversaires que vous leur opposez en début de campagne ne soient pas trop puissants pour eux. Par contre, à haut niveau, cessez de retenir vos coups : à ce stade de leur carrière d'aventuriers, les personnages disposent des ressources nécessaires pour survivre à n'importe quoi, ou presque.

À bas niveau

Les points suivants s'appliquent au cours des premiers niveaux :

- Les personnages meurent aisément : ils ont peu de points de vie, leur CA est assez faible et ils doivent obtenir des jets de dé élevés pour réussir leurs jets de sauvegarde.
- Ils ne peuvent enchainer que deux ou trois rencontres avant d'avoir besoin de se reposer et de récupérer leurs sorts.

- Ils ne devraient pas trop s'éloigner des régions civilisées.
- Ils ne peuvent compter sur rien. Par exemple, même si le prêtre du groupe prépare un sort précis, rien ne dit qu'il l'aura encore en mémoire quand il en aura vraiment besoin (peut-être aura-t-il été obligé de le lancer avant). Leurs sorts ont une durée restreinte et leurs ressources sont limitées.

À haut niveau

Les points suivants deviennent de plus en plus vrais à mesure que les aventuriers gagnent des niveaux :

- Ils sont extrêmement résistants : nombreux points de vie, CA élevée et excellents bonus aux jets de sauvegarde.
- Ils peuvent survivre à de nombreuses rencontres, voire effectuer une aventure entière, sans avoir besoin de se reposer.
- Ils peuvent fonctionner en autarcie : ils sont capables d'obtenir leur nourriture par des sorts, de fabriquer les objets magiques dont ils ont besoin et de se soigner. Ils peuvent même ramener leurs compagnons défunts à la vie.
- Ils peuvent tout faire, ou presque, pour peu qu'on leur en laisse le temps. Même si le magicien du groupe ne connaît pas le sort *désintégration* et s'il n'existe théoriquement aucun autre moyen pour franchir la barrière qui se dresse devant les PJ, vous pouvez parier qu'ils y parviendront tout de même (soit ils obtiendront le sort par un autre moyen, soit ils utiliseront leurs nombreuses ressources pour parvenir à un résultat identique). À très haut niveau, vous pouvez virtuellement leur opposer n'importe quel type d'adversaire. Tout ce qui fait la force des personnages (facultés de déplacement, résistance aux coups, dégâts infligés, sorts, possibilités d'influencer les autres ou d'obtenir des renseignements, faculté d'adaptation au milieu et aux événements, etc.) augmente avec le niveau.

En gagnant des niveaux, Mialyë devient plus puissante.

Illus. de K. Walker

La puissance des personnages

Au fur et à mesure que la campagne progresse, les aventuriers deviennent de plus en plus puissants, grâce aux niveaux gagnés, aux objets magiques obtenus et aux retombées auxquelles ils peuvent prétendre en termes de réputation. Dans le même temps, veillez à leur proposer des adversaires toujours plus dangereux et des objectifs toujours plus difficiles à réaliser.

Vous devez également surveiller les personnages, afin qu'ils ne deviennent pas incontrôlables. Certes, ils peuvent se comporter comme ils l'entendent, mais seulement tant qu'ils ne mettent pas votre campagne en péril. Lorsque cela se produit, c'est à vous d'intervenir.

Les possessions matérielles

Un des meilleurs moyens de contrôler la puissance des personnages consiste à maîtriser leurs richesses et leurs objets magiques en vous montrant très strict. La Table 5–1 indique la valeur idéale des possessions matérielles d'un personnage à un niveau donné (les totaux indiqués ont été calculés en fonction du nombre de points d'expérience nécessaires pour parvenir au niveau correspondant). Cela permet de calculer au plus juste les trésors que vous offrez aux aventuriers.

Toutes les aventures publiées pour la 3e édition de *D&D* appliquent cette règle. Par exemple, aucune aventure conçue pour des personnages de niveau 7 ne part du principe que le groupe possède un objet magique valant au moins 20 000 po.

Personnages incontrôlables

C'est bien connu, le pouvoir corrompt, et certains personnages peuvent devenir arrogants à haut niveau et ne plus éprouver que mépris pour le reste de la population. Par exemple, un guerrier de niveau 10 peut ne plus éprouver le moindre respect pour son duc, maintenant qu'il se sait capable de vaincre n'importe lequel des gardes de ce dernier, et un magicien peut se sentir si invincible qu'il lui prenne subitement l'envie de lancer des *boules de feu* en pleine ville. Les aventuriers ont bien évidemment le droit de se servir des pouvoirs qu'ils acquièrent en gagnant des niveaux (sinon à quoi servirait de les gagner ?), mais cela ne signifie pas qu'ils peuvent n'en faire qu'à leur tête.

Les joueurs feraient bien de ne jamais oublier une vérité incontournable : il y a toujours plus fort que soi. Faites en sorte que, bien que puissants, les aventuriers ne soient pas uniques dans votre monde de campagne. Les institutions en place ont déjà eu affaire à des individus plus puissants que les PJ, et elles ont manifestement réussi à les museler ou à les éliminer. Peut-être le duc a-t-il la possibilité de faire appel à son ancien capitaine de la garde, aujourd'hui à la retraite, quand un combattant devient incontrôlable. Et le capitaine chargé de la sécurité de la cité a sans doute un *sceptre d'annulation* ou un parchemin de *zone d'antimagie* pour se charger des lanceurs de sorts troublant l'ordre public. Quoi qu'il en soit, certains PNJ sont toujours prêts à faire face au danger que les personnages pourraient un jour poser. Plus tôt vos joueurs le comprendront et moins ils s'exposeront aux mauvaises surprises.

Table 5–1 : possessions matérielles des personnages en fonction du niveau

Niveau global	Possessions	Niveau global	Possessions
2	900 po	12	88 000 po
3	2700 po	13	110 000 po
4	5400 po	14	150 000 po
5	9000 po	15	200 000 po
6	13 000 po	16	260 000 po
7	19 000 po	17	340 000 po
8	27 000 po	18	440 000 po
9	36 000 po	19	580 000 po
10	49 000 po	20	760 000 po
11	66 000 po		

LES PNJ

Au cours de votre campagne, vous devrez incarner de nombreux personnages, les PNJ. Voici quelques conseils pour les créer et les interpréter au mieux.

LE RESTE DU MONDE

La règle est simple : vous devez jouer quiconque n'est pas un PJ. Autrement dit, tous les autres individus, toutes les autres créatures, sont vos personnages, depuis la vieille femme édentée qui s'occupe de l'écurie jusqu'au dragon comptant et recomptant son or au fond de son antre, en passant par l'ignoble nécromancien désireux de ravager le royaume. La plupart des gens ignorent l'existence des personnages, sauf si ceux-ci en sont arrivés au point où ils ont déjà sauvé le monde (ou du moins, la région). Et, même dans ce cas, il y a de fortes chances pour qu'ils ne soient que peu connus.

La majorité des gens et des créatures vivent normalement, sans tenir compte des actes des personnages ou des événements qui rythment les aventures de ces derniers. En ville, les PJ sont semblables à tout le monde, sauf s'ils font en sorte d'attirer l'attention. En un mot, le reste du monde ignore que les aventuriers sont des PJ. Les personnages sont donc traités comme n'importe qui d'autre, ni mieux, ni moins bien. Ce sont leurs actes qui déterminent la façon dont ils sont perçus. S'ils se montrent prévenants et bienveillants, ils se font des amis et gagnent le respect de leurs semblables. À l'inverse, s'ils se comportent stupidement et de manière incontrôlable, ils se font davantage d'ennemis que d'amis.

LES ENNEMIS

Jouer les adversaires des personnages est l'un des grands avantages proposés au MD. Il est souvent très amusant d'incarner les monstres et les individus abjects opposés aux PJ. Quand vous créez des ennemis, gardez bien les points suivants à l'esprit :

Des personnages bien définis. Les adversaires des aventuriers ne doivent pas être réduits à quelques caractéristiques jetées sur une feuille. Pensez aux raisons qui les poussent à se comporter comme ils le font, et à la manière dont ils réagissent au monde qui les entoure. Ne les traitez pas comme de la chair à canon et les joueurs feront de même.

L'intelligence. Accordez aux ennemis l'intelligence qui est la leur, ni plus ni moins. Les ogres sont de piètres stratèges, tandis que les flagelleurs mentaux sont incroyablement intelligents : chacun de leurs plans comporte vraisemblablement plusieurs variantes et options de repli, des fois que les choses tournent mal pour eux.

N'ayez pas peur de les rendre vraiment méchants. Les individus malfaisants le sont vraiment, et leurs actes doivent le prouver. La traîtrise dont ils font montre, mais aussi leurs mensonges pernicieux et leurs crimes ignobles ne pourront qu'encourager un peu plus encore les personnages à les affronter.

Le Mal n'est pas partout. Cela étant, tous les adversaires des PJ n'ont pas besoin d'être mauvais. Parfois, des individus neutres (voire bons) peuvent se dresser contre les personnages, car la situation n'est pas toujours clairement tranchée entre le Bien et le Mal. Et il peut être passionnant de se retrouver opposé à un adversaire que l'on n'a pas forcément envie de tuer.

Les forces du Mal unifiées ne sont pas réalistes. Ce n'est pas parce que tous les ennemis des personnages sont d'alignement mauvais qu'ils doivent s'allier, bien au contraire. Les créatures malfaisantes s'entendent rarement entre elles (surtout si elles sont chaotiques mauvaises) ; naturellement égocentriques et portées vers la destruction, elles éprouvent des difficultés à collaborer et peuvent même en venir à s'affronter.

Les prisonniers et le dilemme qu'ils présentent. Qu'est-ce que les aventuriers doivent faire des prisonniers ? Chaque fois qu'un PNJ se rend, les personnages se trouvent dans l'obligation de faire un choix : doivent-ils l'épargner, ou au contraire le passer par les armes ? Quel est le pire : abattre un adversaire mauvais de sang-froid ou lui laisser la possibilité de commettre d'autres atrocités ? Dans certaines campagnes (ou certaines régions), la tête des malfaiteurs est mise à prix (morts ou vifs, selon le cas). Les amis des prisonniers peuvent également être disposés à offrir une rançon en échange de leur liberté. Ces arguments financiers aideront peut-être les personnages à faire leur choix. Le cas échéant, les PNJ auxquels ils sont alliés peuvent leur indiquer quelle est la coutume dans le pays où ils se trouvent. Même si vous devez tout faire pour jouer les PNJ au mieux, ne mettez pas les personnages face à un tel dilemme, sauf si vous êtes sûr qu'ils pourront y répondre sans s'entre-déchirer.

Les ennemis majeurs

Un ensorceleur démoniaque, un grand prêtre malfaisant, un maître assassin, une liche, un dragon rouge d'âge vénérable : les possibilités d'ennemis majeurs sont illimitées, et vous pouvez être sûr que les joueurs se souviendront d'un tel adversaire. Si vous le jouez bien, il peut devenir une épine dans le pied des PJ pendant plusieurs aventures. Offrez aux personnages des ennemis que les joueurs adoreront haïr.

Voici quelques conseils :

Ayez recours aux sous-fifres. L'ennemi majeur ne se mesure pas seul aux PJ, sauf s'il n'a plus le choix. Il en viendra sans doute à les affronter un jour ou l'autre, mais pour commencer, il les attaque indirectement, en chargeant les soldats ou monstres qu'il emploie (ou encore ceux qu'il a convoqués dans ce but) de les tuer. Mais n'ôtez pas aux joueurs la satisfaction d'avoir un jour la possibilité de le vaincre une bonne fois pour toutes.

LES COULISSES DE *D&D* : COMMENT CONTOURNER LES RÈGLES

Une fois votre campagne créée, vous devez y intégrer les personnages. Le Chapitre 2 vous offre de nombreuses suggestions pour concevoir de nouvelles races ou classes, mais vous finirez par penser que cela ne suffit pas. Les besoins spécifiques à votre univers ne vous imposeront pas nécessairement d'inventer de nouvelles races ou de nouvelles classes, mais il vous faudra peut-être contourner les règles par moments pour permettre à un joueur d'incarner le personnage de son choix.

Voici quelques exemples :

- Permettre à un paladin d'appeler un hippogriffe au lieu d'un destrier, ou à un magicien d'avoir un pseudo-dragon comme familier à la place des créatures qui lui sont proposées.
- Permettre à un joueur de créer un personnage élevé par une autre race afin de donner un PJ aux aptitudes raciales mixtes.
- Permettre à un joueur d'incarner un jeune noble et lui offrir cinq ou dix fois plus d'argent qu'un aventurier normal en début de carrière.
- Permettre à un joueur de camper un personnage ayant du sang divin dans les veines, ce qui se traduit par des pouvoirs spéciaux se manifestant dans des circonstances bien précises (ou à partir d'un certain niveau).
- Concevoir un artiste PNJ itinérant dont les tatouages s'accompagnent de pouvoirs magiques. Ces tatouages sont l'équivalent d'objets magiques qui ne peuvent être ni perdus ni volés, qui ne prennent pas de place et ne pèsent rien, mais qui coûtent deux fois plus cher qu'un objet similaire.
- Décider qu'un personnage hérite d'un objet magique qui se transmet dans sa famille de génération en génération.

Vous pouvez également contourner les règles pour les PNJ, tant que vous ne le faites pas systématiquement. Quelques idées :

- Donner des sorts inhabituels aux PNJ, ou modifier légèrement les sorts qu'ils utilisent (*boule de froid* au lieu de *boule de feu*, des *projectiles magiques* prenant la forme de gants allant gifler la cible, etc.).
- Créer des pièges magiques ou des effets spéciaux qu'il est impossible de reproduire à l'aide de sorts ou d'objets, comme par exemple des *zones d'antimagie* permanentes, des endroits où les morts-vivants ne peuvent pas être repoussés, ou encore des lieux dans lesquels le temps s'écoule à l'envers.
- Accorder des pouvoirs spéciaux aux monstres, comme dans le cas de squelettes capables d'arracher leurs propres os pour s'en servir d'armes (ou qui se reconstituent une fois détruits).
- Modifier la biologie des monstres ou leur comportement, afin que les gobelins soient par exemple des « larves » de gobelours, ou encore que les dragons puissent changer de couleur.

Les modifications de ce genre personnalisent votre campagne sans apporter de changement radical aux règles.

Montrez-vous sournois et plein de ressources. Faites appel à toutes les options qui sont à votre disposition pour contrer les plans des aventuriers. N'oubliez pas que votre ennemi majeur peut employer des sorts tels qu'*alignement indétectable* ou *antidétection* pour éviter que les personnages ne le repèrent. *Détection de la scrutation* (ou, encore mieux, *écran*) peut lui permettre de masquer ses actions. *Esprit impénétrable* contre *détection de pensées*, et *résistance à la magie* peut bloquer tous les sorts de détection. Tous ces exemples visent à prouver que tout pouvoir des personnages peut être contré, pour peu que leur adversaire possède le sort, l'objet ou le pouvoir adéquat.

Prévoyez un plan de fuite. Si votre ennemi majeur se retrouve obligé d'affronter les aventuriers, il aura sans doute du mal à s'enfuir si vous n'avez pas prévu cette éventualité. En effet, dans leur immense majorité, les PJ montrent une forte tendance à poursuivre leurs adversaires quand ceux-ci cherchent à leur échapper. Utilisez passages secrets, créatures et sorts tels qu'*invisibilité, porte dimensionnelle, téléportation* et *prévoyance* pour faciliter la fuite de votre PNJ.

Pensez aux otages. Autre dilemme que vous pouvez proposer aux joueurs : les personnages sont-ils prêts à attaquer leur ennemi s'ils savent que les serviteurs de ce dernier n'attendent qu'un ordre de lui pour exécuter les villageois qu'ils gardent prisonniers ?

Faites usage de la magie. À haut niveau, même un guerrier ou un roublard a accès à d'importants pouvoirs magiques, par le biais d'objets ou de serviteurs capables d'employer des sorts. Les aventuriers sont très bien équipés sur ce plan, et il est donc logique que leur adversaire puisse lui aussi leur réserver quelques petites surprises.

N'acceptez l'affrontement qu'en cas de situation favorable. Les ennemis intelligents refusent l'affrontement tant que la situation avantage les personnages, et ils n'attaquent ces derniers que quand ils sont parfaitement préparés à le faire (de préférence, après que les PJ ont été diminués par les monstres et pièges défendant le repaire de leur adversaire).

Les animaux et créatures apparentées

Les animaux, la vermine, les monstres primitifs et les créatures à l'intelligence limitée constituent une catégorie de PNJ à part, en ce sens qu'ils ne se comportent pas comme les autres créatures. Ils sont gouvernés par leur instinct et leurs besoins du moment. Par exemple, la faim et la peur sont les motivations principales des animaux. Ils se montrent parfois curieux, mais c'est le plus souvent quand ils sont en quête de nourriture. Lorsque vous préparez une rencontre avec des animaux ou des créatures à intelligence limitée, pensez bien à leur mode de vie. Malgré leur nature chaotique, une centaine d'orques peuvent coopérer, mais il n'en est pas de même d'une centaine de bêtes éclipsantes (sauf si une influence extérieure les oblige à s'entendre). Dans un donjon, les prédateurs ont besoin de se nourrir ; ils s'installent donc loin les uns des autres, pour ne pas empiéter sur le territoire de chasse du voisin. Si l'on cherche à pousser la logique de ce raisonnement à l'extrême, il est parfois difficile de concevoir un donjon crédible. Dans ce cas, une influence intelligente et suffisamment puissante pour fédérer toutes les autres créatures permet d'expliquer pourquoi elles sont réunies en si grand nombre, alors que leur nature les inciterait à n'en rien faire.

Les animaux et les monstres à l'intelligence limitée ont trois objectifs majeurs : manger à leur faim, rester en sécurité et protéger leur progéniture. Ils n'aiment pas particulièrement se battre, même pour se nourrir, et seuls les plus belliqueux s'attaquent à des proies capables de se défendre. Ils n'amassent pas de trésor, mais on peut souvent retrouver dans leur antre les possessions matérielles de leurs proies.

Ces créatures sont parmi les adversaires préférés des personnages, qui ne risquent pas le cas de conscience face à un loup sanguinaire, une ombre des roches ou une wiverne. Fort de cette constatation, et même si, en réalité, peu de prédateurs s'en prennent aux êtres humains, partez du principe qu'il n'en va pas de même dans votre univers de jeu. Au contraire, ils aiment tout particulièrement s'attaquer aux aventuriers, ce qui donne à ces derniers la possibilité de les combattre.

LES AMIS

Tout le monde ne déteste pas les personnages, bien au contraire. Si les PJ se comportent intelligemment, ils devraient nouer de nombreuses amitiés au cours de la campagne.

Les alliés

Marklov Thénuril est un rôdeur bourru qui patrouille dans les contrées sauvages de l'ouest. Depuis que les aventuriers l'ont aidé à repousser une incursion de gnolls il y a deux ans, il leur donne volontiers des renseignements au sujet de son territoire chaque fois qu'ils en ont besoin. Il leur a également présenté Virane Chantdepluie, barde/magicienne elfe qui leur propose des prix très intéressants sur les potions et les parchemins qu'elle prépare elle-même. Esthin, le demi-frère de Virane, a accompagné les personnages jusqu'au repaire de la liche du mont Oublié.

Il existe deux sortes d'alliés : ceux qui aident les PJ en leur fournissant des informations, de l'équipement ou un toit, et ceux qui partent en aventure avec eux. Les premiers font d'excellents contacts, tandis que les seconds sont considérés comme des membres du groupe à part entière (ils ont droit à autant de points d'expérience et de trésors que n'importe qui d'autre). On peut résumer en disant que ce sont des aventuriers qui ne sont pas sous le contrôle des joueurs. Il ne faut pas les confondre avec les compagnons d'armes ou les suivants qui, eux, travaillent directement pour les PJ.

Les compagnons d'armes

Les compagnons d'armes sont de loyaux serviteurs qui accompagnent un aventurier ou un groupe (les PNJ peuvent avoir des compagnons d'armes, eux aussi). Quand ils sont contactés par le personnage (ou quand ils viennent le trouver de leur propre initiative), ils négocient avec lui jusqu'à parvenir à un accord (financier ou autre) puis travaillent pour lui. Un compagnon d'armes peut être un ami, un garde du corps, un faire-valoir, ou juste un employé chargé de surveiller les arrières de l'aventurier. Même s'il est théoriquement aux ordres de ce dernier, il est trop important pour qu'on le destine uniquement aux tâches ingrates.

Il n'existe aucune limite quant à la classe, la race, le sexe ou même le nombre de compagnons d'armes qu'un personnage peut employer. S'ils sont maltraités, les compagnons d'armes peuvent quitter le PJ, et même chercher à se venger de lui dans les cas extrêmes. À l'inverse, si l'on fait montre de respect à leur égard, ils deviennent des amis fidèles.

Quelle est la différence entre les alliés qui accompagnent les personnages en aventure et les compagnons d'armes, qui semblent faire la même chose ? Elle est toute simple : les compagnons d'armes sont, par nature, habitués à recevoir des ordres. Ils n'aiment pas avoir à prendre des décisions (ou en sont incapables) et, même s'ils expriment parfois leur opinion, ils se contentent généralement de faire ce qu'on leur dit. En raison de leur absence de participation au niveau stratégique, ils n'ont droit qu'à la moitié des points d'expérience par rapport aux autres membres du groupe. Même si chaque personnage est libre de passer un accord différent avec ses compagnons d'armes, leur part de trésor est généralement divisée par deux, elle aussi. Il arrive parfois que les compagnons d'armes soient des fanatiques, uniquement désireux d'aider l'aventurier sans se faire payer. Dans ce cas, il est seulement nécessaire de leur donner de quoi subsister, mais cela est extrêmement rare.

Le moyen le plus simple de calculer une demi-part est de partir du principe que le compagnon d'armes a droit à une part entière, puis de ne lui en accorder que la moitié et de répartir le reste entre les membres du groupe. Par exemple, un groupe constitué de quatre personnages et un compagnon d'armes gagne un total de 1000 PX. Divisez ce total par 5 (soit 200 PX chacun), mais n'attribuez que 100 PX au compagnon d'armes et répartissez les 100 PX restants aux quatre PJ (chacun d'eux gagne donc 225 PX).

Si un compagnon d'armes est loyal et bien traité, vous pouvez le laisser jouer par le joueur incarnant son employeur ; de cette manière, vous n'aurez plus à vous en occuper. Dans ce cas, le compagnon d'armes devient clairement un second personnage, même si son importance est moindre, et vous devez savoir qu'il n'est pas facile de camper plusieurs personnages à la fois. Tous les joueurs ne l'apprécient pas, et certains ne s'en sentent pas capables. Par contre, l'avantage évident que présente ce système, c'est que si le personnage vient à mourir, le joueur peut continuer de participer à l'aventure en jouant pleinement le compagnon d'armes.

Les employés

Quand les personnages ont besoin de quelqu'un pour fabriquer des objets, obtenir des informations spécialisées, soigner leurs chevaux ou aider à

bâtir leur château, ils peuvent faire appel à des employés. Les employés peuvent également porter les torches ou les trésors du groupe, voire combattre au côté des aventuriers. Ils diffèrent des compagnons d'armes en ce sens qu'ils ne gagnent rien au cours de l'aventure (ni points d'expérience ni trésor). Ils perçoivent juste un salaire et se contentent de faire leur travail.

Les employés ne prennent jamais de décision ; ils font juste ce qu'on leur dit de faire (du moins, en théorie). Même s'ils prennent part à l'aventure, ils n'entrent pas en ligne de compte pour le calcul du niveau moyen du groupe (et, comme indiqué ci-dessus, ils ne reçoivent pas le moindre PX). Tout comme les compagnons d'armes, ils doivent être bien traités, sans quoi ils peuvent partir ou se retourner contre leur employeur. Certains employés peuvent demander une prime si on les oblige à prendre des risques non stipulés dans leur contrat (cette prime peut aller jusqu'à doubler le salaire normal). De plus, les employés mis dans une situation très dangereuse par le PJ dont ils dépendent peuvent devenir inamicaux (voir les Tables 5–3 et 5–4), mais s'il se montre suffisamment convaincant, leur employeur peut revenir dans leurs bonnes grâces (et même éviter de verser la prime exigée, s'il est extrêmement persuasif).

Les employés sont utiles, surtout pour remplir la ou les tâches correspondant à leur spécialité. Si les personnages nettoient un repaire de rats-garous, mais sont obligés de laisser derrière eux le trésor qu'ils y trouvent, ils peuvent revenir accompagnés de porteurs pour les aider à tout emporter. Un ou deux palefreniers peuvent garder les chevaux des aventuriers pendant que ces derniers s'enfoncent dans un donjon, et des mercenaires peuvent leur apporter un soutien vital contre un ennemi supérieur en nombre. Les personnages suffisamment fortunés apprécieront peut-être d'avoir leur propre sage, armurier, forgeron ou alchimiste à demeure. Se faire accompagner d'un cuisinier ou d'un valet de chambre en aventure constitue vraisemblablement un luxe inutile (et ridicule), mais il est par contre très agréable de savoir que la maison sera entretenue en son absence.

Les personnages de haut niveau doivent savoir qu'emmener des gens du peuple de niveau 1 en aventure, pour porter l'équipement lourd ou même combattre, leur fait courir des risques importants. Et même les employés qui vivent de leurs compétences martiales (autrement dit, les mercenaires) sont surtout efficaces contre des adversaires de leur niveau (des guerriers gobelins, par exemple, ou l'armée de squelettes du prêtre malfaisant).

Voici quelques types d'employés dont les personnages peuvent louer les services :



Illus. de K. Walker

« Mon établissement ne sert pas les gens comme vous. »

Alchimiste. Chercheur effectuant des expériences à l'aide de produits chimiques. Cette catégorie comprend les apothicaires (qui travaillent, eux, à l'aide de médicaments et de plantes médicinales).

Architecte. Homme instruit capable de planifier les grands projets avant leur construction. Cette catégorie inclut également les ingénieurs (pour les ouvrages tels que les ponts) et les constructeurs de bateaux.

Artiste. Ménestrel, acteur, danseur ou poète.

Clerc. Scribe ayant reçu une spécialisation de comptable. Cette catégorie comprend également les traducteurs et les interprètes.

Cuisinier. Employé chargé de la préparation des repas.

Conducteur d'attelage. Conducteur de chariot ou de charrette.

Enlumineur. Artiste dessinant les enluminures des livres. Cette catégorie inclut tous les métiers similaires ou apparentés.

Femme de chambre. Employée de maison chargée du ménage.

Forgeron. Homme travaillant le métal. Cette catégorie comprend les maréchaux-ferrants, les orfèvres, les frappeurs de monnaie, les serruriers, les armuriers et tous ceux qui sont spécialisés dans le travail d'un métal tel que le cuivre, l'étain ou le bronze.

Légiste. Homme de loi, avocat.

Maçon. Ouvrier construisant des maisons. Cette catégorie comprend tous les métiers artisanaux, tels que les charpentiers, les tanneurs, les merciers, les brasseurs, les tonneliers, les cordonniers, les relieurs, les couvreurs, les chapeliers, les drapiers, les plâtriers, les menuisiers, les chandeliers, les teinturiers, les peaussiers, les fabricants de savon, les bijoutiers, les rétameurs, les vignerons, les tisserands, les tailleurs de pierre, les charrons, les bonnetiers, les joailliers, etc.

Mercenaire. Homme d'armes de niveau 1.

Mercenaire (cavalier). Homme d'armes de niveau 1, capable de combattre à cheval.

Mercenaire (officier). Homme d'armes de niveau 2 ou plus. En cas de niveau plus élevé, son salaire est égal à 3 pa par jour et par niveau.

Ouvrier. Quiconque accomplit un travail exigeant peu ou pas de spécialisation. Cette catégorie inclut les fossoyeurs, les terrassiers, les ouvriers de forge (qui alimentent le feu en permanence), les carriers, et bien d'autres encore.

Palefrenier. Employé chargé de s'occuper des animaux. Cette catégorie comprend également les bergers, les tondeurs et les porchers.

Porteur. Employé transportant de lourdes charges.

Sage. Chercheur, érudit ou homme instruit capable de prodiguer des renseignements spécialisés. Donnez un délai nécessaire pour trouver les informations demandées (allant d'une journée à un mois ou plus, selon la complexité de la question). Les sages renommés se font payer plus cher, surtout si leur spécialité est particulièrement pointue.

Scribe. Employé sachant écrire. Cette catégorie comprend également les copistes.

Valet de chambre. Serviteur remplissant des tâches diverses à l'intérieur de la maison.

Table 5–2 : Salaire des employés

Employé	Salaire quotidien
Alchimiste	1 po*
Architecte	5 pa
Artiste	4 pa
Clerc	4 pa
Conducteur d'attelage	3 pa
Cuisinier	1 pa
Enlumineur	6 pa
Femme de chambre	1 pa
Forgeron	4 pa*
Légiste	1 po
Maçon	3 pa*
Mercenaire	2 pa
Mercenaire (cavalier)	4 pa
Mercenaire (officier)	6 pa
Ouvrier	1 pa
Palefrenier	15 pc
Porteur	1 pa
Sage	2 po+
Scribe	3 pa
Valet de chambre	2 pa

* Si cet employé est chargé de fabriquer un objet particulier, appliquez le prix de l'objet et le temps de travail indiqué. Le salaire concerne un emploi à long terme. Il n'inclut pas le coût des ingrédients, des outils ou des armes.

Sorts lancés par des PNJ

Les personnages ont parfois besoin de soins, de faire disparaître une malédiction qui les afflige, d'être téléportés ou ramenés à la vie. À divers moments de la campagne, ils demanderont sans doute à des PNJ de lancer des sorts à leur place, soit parce qu'ils ne souhaitent pas le faire eux-mêmes, soit, plus vraisemblablement, parce qu'ils n'ont pas encore atteint le niveau nécessaire. Le Chapitre 4 vous indique quel est le niveau du plus puissant jeteur de sorts local, en fonction de l'importance de sa communauté (voir page 139).

- Si les personnages parviennent à trouver un PNJ du niveau requis et si ce dernier est disposé à les aider, il se fait payer 10 po par niveau et par niveau du sort (ou 5 po par niveau pour un sort du niveau 0). Autrement dit, un magicien de niveau 5 lançant un sort du 3e niveau exigera 150 po (10 x 5 x 3). Si le PNJ est un prêtre, il demandera peut-être que les aventuriers fassent un don au temple dont il dépend. Pour sa part, un magicien justifiera éventuellement la somme en la faisant passer en frais de recherche. Quoi qu'il en soit, plus le niveau du PNJ est élevé, plus il facture cher ses services.
- Si le sort exige une composante matérielle onéreuse, celle-ci est facturée en plus du coût indiqué ci-dessus.
- De plus, si le sort nécessite une focale autre qu'une focale divine, le client doit payer 10% de son prix (et non l'intégralité, la focale étant réutilisable, contrairement aux composantes matérielles).
- Enfin, si le sort coûte des points d'expérience, le PNJ les facture également, à raison de 5 po par PX.

Attitude des PNJ

En règle générale, vous jouez les PNJ de la même manière que les joueurs incarnent leur personnage : vous les faites agir en rapport avec leur personnalité, du moins quand cela est possible. C'est pour cette raison que vous avez intérêt à réfléchir à l'avance aux opinions et à la façon d'être de chaque PNJ. De cette manière, vous saurez comment le jouer le moment venu.

Quand le PNJ se trouve en présence des aventuriers, vous commencez par déterminer son attitude initiale, après quoi les personnages ont la possibilité de l'influencer en faisant appel à leur Charisme (voir ci-après).

Choisissez l'attitude des PNJ en fonction des circonstances. Dans une ville neutre, la plupart des gens ont tendance à être indifférents. Les gardes se montrent souvent soupçonneux, mais c'est leur métier qui veut cela (ils sont également indifférents).

Jets de Charisme visant à influencer l'attitude des PNJ. Il est possible de modifier l'attitude d'un PNJ (autrement dit, son comportement) à l'aide d'un jet de Charisme (1d20 + modificateur de Charisme). Jetez le dé et consultez la ligne correspondant à l'attitude initiale du PNJ pour voir quel DD il faut atteindre. Par exemple, un PNJ inamical peut devenir

Table 5–3 : Attitude initiale des PNJ

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire au PJ.	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite.
Inamical	Veut du mal au PJ.	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes.
Indifférent	Sans opinion.	Contact social imprévu.
Amical	Veut du bien au PJ.	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal.
Serviable	Prêt à prendre des risques pour aider le PJ.	Protection, soins, assistance.

indifférent si le personnage obtient au moins 15 au jet (et même amical sur un résultat de 25 ou plus).

Comme la table le montre, il est plus facile d'influencer les PNJ qui sont déjà bien disposés à l'égard des aventuriers. Par contre, quelques mots suffisent pour s'attirer les foudres ou l'inimitié de quelqu'un (aucun jet de dé n'est nécessaire). Notez qu'un jet de Charisme particulièrement bas peut avoir l'effet inverse de celui désiré. En règle générale, un personnage ne peut tenter d'influencer qu'une seule fois un PNJ donné.

Jets de Charisme des PNJ. Si besoin est, un PNJ peut tenter un jet de Charisme pour influencer l'attitude d'un autre PNJ. Par contre, il ne peut jamais le faire avec un PJ ; le comportement de chaque personnage est décidé par le joueur qui l'incarne, et personne d'autre.

Table 5–4 : Tentative d'influence sur les PNJ

	Nouvelle attitude				
Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	Moins de 20	20	25	35	50
Inamical	Moins de 5	5	15	25	40
Indifférent	—	Moins de 1	1	15	30
Amical	—	—	Moins de 1	1	20

Savoir donner vie aux PNJ

Un PNJ ayant une toux persistante et des opinions très tranchées à propos du roi sera toujours plus intéressant que si vous le décrivez simplement comme étant « Kiale, homme du peuple de niveau 2 ». N'oubliez jamais que les PNJ ne sont pas qu'une série de caractéristiques couchées sur une feuille ; ce sont des individus à part entière, avec leur personnalité et leurs avis. Faites en sorte qu'ils soient inoubliables et que les joueurs les apprécient ou les détestent selon le comportement que vous leur donnez (malgré cela, certains PNJ resteront quelconques aux yeux des joueurs, mais vous ne devez pas vous en inquiéter ; après tout, on ne rencontre pas que des personnages hauts en couleurs).

Cela ne signifie pas que vous deviez décrire la personnalité de chaque PNJ en détail avant le début de la partie. Contentez-vous de leur donner un ou deux signes distinctifs, grâce auxquels les joueurs se souviendront d'eux (« Retournons voir ce type qui avait mauvaise haleine. Il avait l'air de savoir de quoi il parlait… »).

Attention à ne pas transformer vos PNJ en caricatures en forçant trop sur leurs signes distinctifs. Servez-vous-en juste ce qu'il faut.

La Table 5–5 propose cent signes distinctifs. Vous pouvez vous en servir pour faire votre choix quand vous créez vos PNJ, mais elle ne constitue qu'une première étape. Il est évident que de nombreux autres signes distinctifs peuvent y être ajoutés. Ceux qui sont regroupés sur la Table 5–5 n'ont aucun effet sur les caractéristiques ou les compétences des PNJ, même si certains donnent l'impression du contraire. Par exemple, une odeur repoussante devrait normalement modifier le Charisme de l'individu, mais n'en faites rien. Au contraire, créez la personnalité du PNJ en fonction de ses signes distinctifs. Par exemple, un homme ayant un Charisme moyen et une odeur désagréable sera en fait très charismatique (il le faut, pour compenser son handicap). De la même manière, un PNJ loyal bon et cruel n'éprouvera pas la moindre compassion pour les créatures mauvaises, et un autre qui boite et qui a une valeur de Dextérité élevée est vif et agile malgré son handicap.

Vous pouvez également vous servir des caractéristiques pour créer de nouveaux signes distinctifs. Si un individu a une faible Constitution, il se fatiguera rapidement, et il se peut qu'il ait pris de l'embonpoint. Si un autre est très intelligent, il aura peut-être de l'humour et saura répondre du tac au tac en cas d'agression verbale. Enfin, un PNJ ayant des dons et des

compétences tournés vers les exploits physiques sera sûrement très athlétique. L'alignement aussi peut être synonyme de signes distinctifs, comme l'altruisme, le sadisme ou l'amour de la liberté (dans ce cas, les signes distinctifs sont plutôt des traits de caractère).

ÉQUIPEMENT ET SERVICES SPÉCIAUX

Durant la campagne, les personnages auront peut-être besoin de moyens de transport, d'objets ou de services qui ne sont pas détaillés dans le *Manuel des Joueurs*. Ceux qui suivent sont particulièrement onéreux, ou si rares qu'il n'a pas été jugé utile de les inclure au *Manuel des Joueurs*. Servez-vous-en si vous en avez besoin, ou pour extrapoler le prix d'objets importants et absents des listes.

NAVIRES

Les aventuriers peuvent avoir besoin d'acheter un navire s'ils choisissent une occupation de marchands ou de contrebandiers, ou encore s'il leur faut accomplir un long voyage. *Note* : la vitesse des navires ci-dessous est exprimée en nœuds, autrement dit en milles marins par heure (1 mille marin = 1852 mètres).

Barque. Embarcation faisant entre 2,50 mètres et 3,50 mètres de long, conçue pour accueillir deux ou trois passagers. Selon l'entrain des rameurs, elle avance à 1 ou 1,5 nœud.

Bateau à fond plat. Catégorie réunissant tous les bateaux à mât unique et à voile carrée, faisant entre 15 mètres et 22 mètres de long pour 5 à 6 mètres de large. Chacun de ces bateaux a un équipage de 8 à 15 marins et peut transporter 40 à 50 tonnes de cargaison ou une centaine de soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et il peut également effectuer des sorties en mer, mais ce n'est pas sa fonction première. Sa vitesse est assez limitée : 1 nœud seulement.

Drakkar. Ce navire élancé, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et 50 hommes d'équipage. Capable de braver la haute mer, il peut transporter 50 tonnes de cargaison ou 120 soldats. Il file 3 nœuds, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile carrée.

Navire de haute mer. Cette catégorie rassemble tous les navires faisant entre 22 et 30 mètres de long, sur 6 mètres de large. Dans tous les cas, ils ont un équipage de 20 marins et peuvent transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison. Leurs deux mâts sont pourvus de voiles carrées et ils sont prévus pour les voyages en haute mer (d'autres versions, plus petites, sont obligées de longer les côtes). Ils filent environ 2 nœuds.

Trirème. Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bélier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur (ces châteaux sont conçus pour accueillir des machines de guerre, balistes ou catapultes). Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames : 4 nœuds.

Vaisseau de guerre. Ce bâtiment de 30 mètres de long est pourvu d'un mât unique et peut être propulsé par un équipage de 60 à 80 rameurs par temps calme. Il peut transporter jusqu'à 160 soldats, mais sur une courte distance, car la quantité de provisions qu'il emporte est limitée. Incapable de braver le gros temps, il ne peut s'éloigner des côtes. Il n'est jamais utilisé comme bâtiment de transport. Il file environ 2,5 nœuds, quel que soit le mode de propulsion choisi (vent ou rames).

MODES DE TRANSPORT

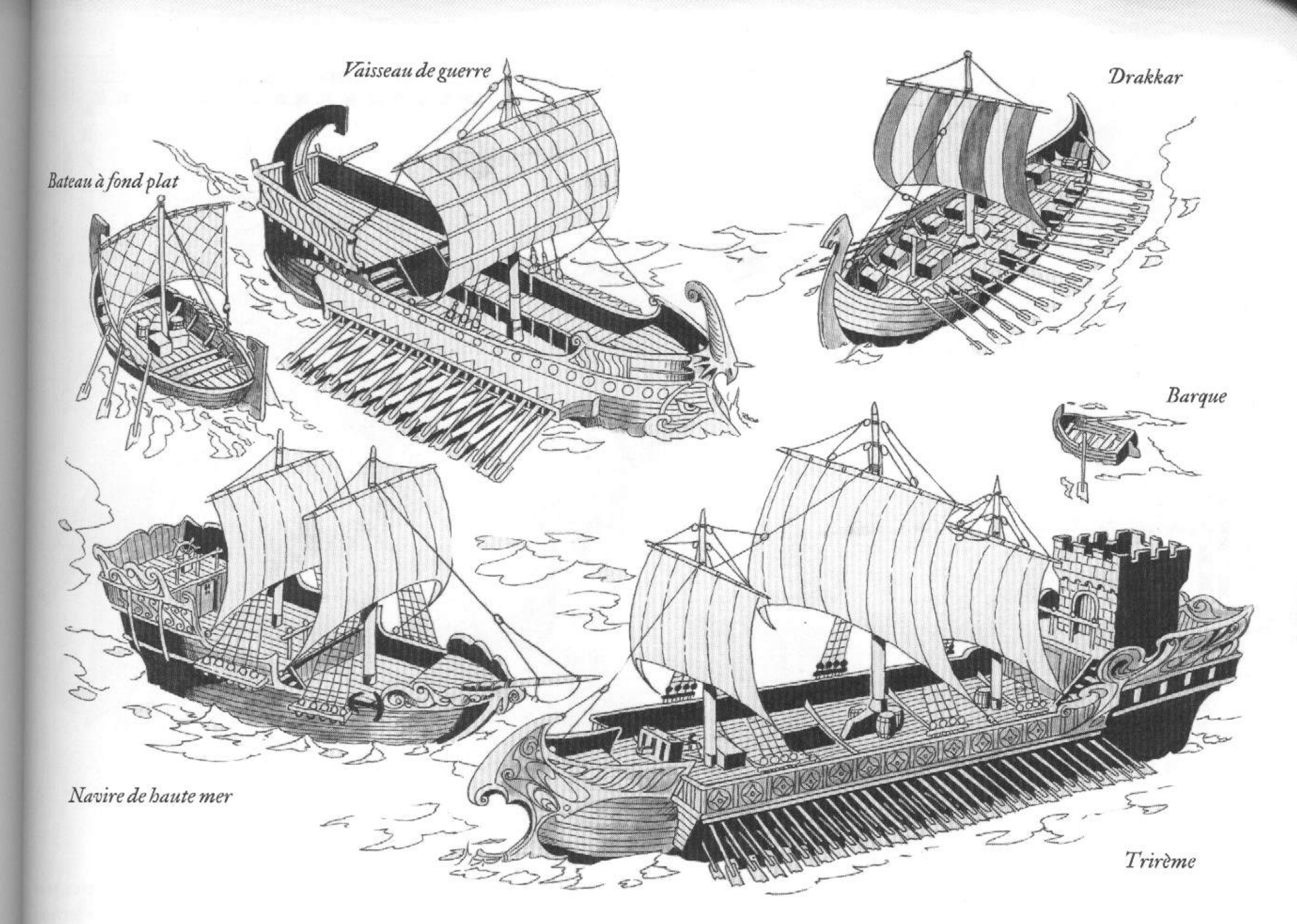
Les aventuriers se déplacent généralement à pied ou à cheval, mais d'autres options peuvent parfois s'avérer plus pratiques.

Traversée en bateau. La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison.

Diligence. Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'un cha-

TABLE 5–5 : CENT SIGNES DISTINCTIFS

1d100	Signe distinctif
01	Cicatrice
02	Dent manquante
03	Doigt manquant
04	Mauvaise haleine
05	Odeur désagréable
06	Odeur agréable (parfum)
07	Transpiration abondante
08	Mains tremblantes
09	Yeux vairons
10	Toux chronique
11	Myope
12	Voix très grave
13	Voix très aiguë
14	Problèmes d'élocution
15	Zozote
16	Bégaie
17	Détache toutes les syllabes
18	Dur d'oreille
19	Nez busqué (ou très long)
20	Tache de naissance
21	Tatouage
22	Dos voûté
23	Boite
24	Chauve
25	Cheveux étonnamment longs
26	Strabisme (divergent ou convergent)
27	Volage
28	Joueur
29	Artiste ou amoureux des arts
30	Ouvertement critique
31	Peu observateur
32	Très observateur
33	Appliqué à l'extrême
34	Soucieux de son physique
35	Sifflote en permanence
36	Chante souvent
37	Joue sans cesse avec une pièce
38	Plein de tics nerveux
39	Tic nerveux spécifique (cligne de l'œil, etc.)
40	Passionné (de pêche, de chasse, des animaux, etc.)
41	Collectionneur (de livres, de trophées, de pièces, d'armes, etc.)
42	Tenue ostentatoire ou extravagante
43	Bijoux distinctifs
44	Avare
45	Dépensier
46	Pessimiste
47	Optimiste
48	Ivrogne
49	Membre de la ligue anti-alcoolique
50	Indulgent
51	Bien élevé
52	Mal élevé
53	Déteste qu'on le touche
54	Nerveux
55	Soupçonneux
56	Fiable
57	Pas lavé ni rasé
58	Propre comme un sou neuf
59	Dandy
60	Névrosé
61	Serviable
62	Insouciant
63	Capricieux
64	Sobre
65	Curieux
66	Mélancolique
67	Cruel
68	Obséquieux
69	Loquace
70	Amical
71	Arrogant
72	Hautain
73	Orgueilleux
74	Individualiste
75	Conformiste
76	Coléreux
77	D'un caractère toujours égal
78	Facile à vivre
79	Jaloux
80	Brave
81	Lâche
82	Neutraliste
83	Fanatique
84	Dit toujours la vérité
85	Menteur
86	Fainéant
87	Énergique
88	Pieux
89	Irrévérencieux
90	Opinions tranchées (politique)
91	Opinions tranchées (morale)
92	Opinions tranchées (culture)
93	Langage précieux
94	Se répète sans cesse
95	Sexiste, raciste, ou autre préjugé similaire
96	Fasciné par la magie
97	Déteste la magie
98	Préfère une classe par rapport aux autres
99	Plaisantin
00	Aucun sens de l'humour



Illus. de W. Reynolds

riot léger transportant gens et marchandises d'une ville à l'autre. Dans les grandes villes et les cités, la diligence est remplacée par la calèche, laquelle permet de se rendre à peu près n'importe où dans l'enceinte de la localité pour un tarif unique (1 pc).

Messager. Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toute façon se rendre au lieu où il faut porter le message (ce qui peut être le cas pour un marin dont le navire se rend à l'endroit voulu), il peut éventuellement demander deux fois moins.

Téléportation. Le coût de ce mode de transport dépend du niveau du PNJ proposant le service (voir Sorts lancés par des PNJ, page 149), mais dans ce cas bien précis, le client doit payer deux fois plus cher (car le PNJ doit se téléporter avec lui, puis lancer une nouvelle fois le sort pour revenir). De plus, certains PNJ vont jusqu'à doubler leurs tarifs s'ils considèrent la destination comme une zone dangereuse.

Droit de passage ou d'entrée. Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).

BÂTIMENTS

Ces bâtiments ne sont donnés qu'en guise d'indication. Ils peuvent coûter bien plus cher si leur propriétaire y fait réaliser de nombreux aménagements.

Maison. Cette habitation en bois comprend 2 ou 3 pièces et un toit en chaume.

Grande maison. Plus grande que la précédente, cette demeure en bois a également un toit en chaume, mais elle comprend entre 4 et 10 pièces.

Belle demeure. Grande habitation de 10 à 20 pièces s'étendant sur deux ou trois étages. Murs en pierre, charpente en bois, toit en ardoise.

Tour. Ronde ou carrée, en pierre et haute de deux étages.

TABLE 5–6 : ÉQUIPEMENT ET SERVICES SPÉCIAUX

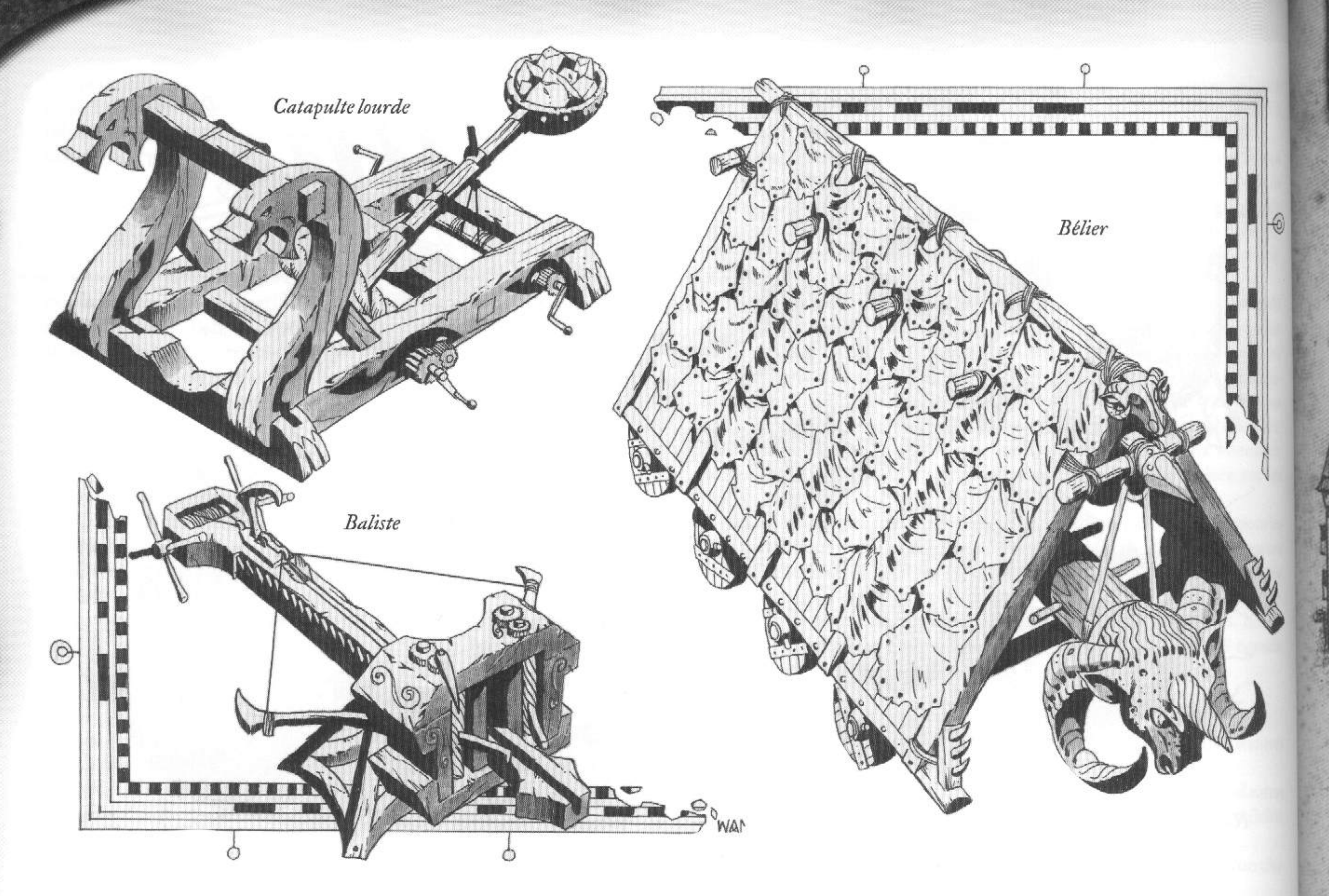
Navire/ustensile	Prix
Barque	50 po
Bateau à fond plat	3000 po
Drakkar	10 000 po
Navire de haute mer	10 000 po
Rame	2 po
Trirème	30 000 po
Vaisseau de guerre	25 000 po

Moyen de transport	Prix
Traversée en bateau	12 pc au mille marin
Diligence	2 pc au km
Messager	4 pc aux 3 km
Téléportation	Variable*
Droit de passage ou d'entrée	1 pc

* Voir Sorts lancés par des PNJ, page 149.

Bâtiment	Prix
Maison	1000 po
Grande maison	5000 po
Belle demeure	100 000 po
Tour	50 000 po
Donjon	150 000 po
Château	500 000 po
Grand château	1 000 000 po
Douves et pont	50 000 po

Machine de guerre	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Servants
Baliste	500 po	3d6	x3	40 m	1
Bélier	2000 po	4d6	x3	—	10
Catapulte, légère	550 po	3d6	—	45 m (30 m minimum)	2
Catapulte, lourde	800 po	5d6	—	60 m (30 m minimum)	5
Tour de siège	1000 po	—	—	—	—



Illus. de W. Reynolds

Donjon. Grande tour en pierre défendue par des remparts et comprenant entre 15 et 25 pièces.

Château. Le château est un donjon défendu par un mur en pierre haut de 5 mètres et pourvu de quatre tours d'angle. Le mur fait 3 mètres d'épaisseur.

Grand château. Plus impressionnant que le précédent, celui-ci est doté de nombreux bâtiments annexes (écurie, forge, grenier à céréales, etc.), aménagés dans la grande cour créée par le mur d'enceinte. Haut de 6 mètres et épais de 3, ce mur est défendu par six tours de garde.

Douves. Les douves font 10 mètres de large et 5 mètres de profondeur. Elles sont remplies d'eau. Le pont permettant de les traverser peut être en bois (pont-levis) ou en pierre, auquel cas il ne peut pas être remonté.

MACHINES DE GUERRE

Ces armes et ces structures temporaires sont traditionnellement utilisées lors des sièges.

Baliste. La baliste n'est ni plus ni moins qu'une arbalète géante. On l'utilise en tir tendu, à l'aide d'un jet d'attaque normal, sans autre modificateur que l'éventuel malus de distance (pas de bonus de base à l'attaque, de bonus dû à une quelconque caractéristique, etc.). Il faut 3 actions complexes pour recharger. La baliste tire des projectiles similaires à des lances pour ce qui est de leur prix et de leur poids.

Bélier. Ce tronc d'arbre élagué et doté d'une tête renforcée est fixé sous un toit portable offrant un abri aux hommes qui l'actionnent. Effectuez un jet d'attaque contre la CA de la porte ou du mur pris pour cible, les coups ratés infligeant des dégâts négligeables qui ne sont pas pris en compte (voir Frapper un objet, page 135 du *Manuel des Joueurs*). S'il est propulsé par 10 hommes lui imprimant un mouvement de balancier suffisant, le bélier peut être utilisé une fois tous les 3 rounds. Si ses servants sont entre 5 et 9, il frappe une fois tous les 6 rounds seulement. Il est impossible de s'en servir à moins de 5.

Catapulte, légère. Cette machine de guerre projette des pierres et autres objets lourds avec une force terrible. Pour l'utiliser, un des servants doit effectuer un jet de Profession (ingénieur de siège) accompagné d'un DD de 20. En cas de succès, on détermine le point d'impact en jetant 1d12 et en consultant le troisième schéma de déviation, page 68. Le point central représente la cible visée. En cas d'échec au jet de Profession, le MD jette tout de même 1d12 et consulte le même schéma, mais cette fois-ci, le résultat indique l'endroit que la catapulte vise vraiment. Par exemple, la catapulte est utilisée contre un mur en pierre. Le jet de Profession (ingénieur de siège) échoue et le MD obtient 11 au d12. En consultant le schéma de déviation, il détermine que le point visé par la catapulte se trouve en réalité à 3 mètres derrière la cible et légèrement sur la gauche. L'ingénieur effectue ensuite son jet de déviation, qui lui donne un 8, soit 3 mètres trop court et sur la gauche (mais par rapport au point déterminé en secret par le MD). Au final, le rocher lancé tombe donc à 6 mètres à gauche de l'endroit visé.

Les deux servants de la catapulte ont besoin de 5 rounds pour la charger, et de 5 minutes pour viser leur cible (ou modifier leur visée). Un homme seul peut utiliser une catapulte légère, mais dans ce cas, tous les temps d'opération sont triplés.

Catapulte, lourde. Version plus massive de la précédente (voir ci-dessus pour son mode de fonctionnement). Pour remplir son rôle dans des conditions idéales, cette catapulte nécessite 5 servants, qui ont besoin de 8 rounds pour la charger et de 10 minutes pour viser leur cible (ou modifier leur visée). Si les servants ne sont que 3 ou 4, tous les temps d'opération sont triplés. Il est impossible de faire fonctionner une catapulte lourde seul ou à 2.

Tour de siège. Cette grande tour en bois montée sur roues est conçue pour être poussée contre un mur d'enceinte afin de permettre aux attaquants d'arriver jusqu'aux remparts sans s'exposer à découvert. Ses parois font généralement une trentaine de centimètres d'épaisseur.



Illus. d'A. Swekel

LE MONDE DE CAMPAGNE

CHAPITRE 6

Les règles de D&D tirent leurs exemples du monde de Greyhawk, un univers imaginaire auquel vous pouvez intégrer votre campagne. Mais vous aurez peut-être envie de créer votre propre monde. C'est là une tâche passionnante, mais vous devez avoir conscience qu'elle vous demandera beaucoup de temps.

MÉTHODOLOGIE

Une fois que vous avez décidé de créer votre propre univers de campagne, plusieurs choix s'offrent à vous. Souhaitez-vous vous inspirer du monde réel et de son histoire, ou au contraire partir sur des bases radicalement différentes ? Devez-vous ou non faire référence à vos œuvres favorites en matière de médiéval-fantastique ? Les lois de la physique telles que nous les connaissons s'appliquent-elles dans votre univers, ou bien votre monde est-il plat et recouvert d'un dôme étoilé ? Préférez-vous utiliser les classes et races détaillées dans le *Manuel des Joueurs*, ou en créer d'autres ? Ces questions sont de nature à en décourager plus d'un, mais elles proposent également un défi passionnant à qui souhaite laisser libre cours à son imagination.

Alors, par où débuter ? Il existe deux façons de procéder :

Du plus petit au plus grand. Commencez par une petite zone et développez-la en l'élargissant au fur et à mesure. Concentrez-vous d'abord sur un village ou une petite ville, en plaçant de préférence un donjon ou autre lieu d'aventure à proximité. Développez votre monde lentement, et seulement lorsque cela est nécessaire. Quand vous jugez que les personnages sont prêts à quitter la région (ce qui peut prendre une bonne dizaine de séances, selon le rythme de la partie), créez les environs dans toutes les directions afin de ne pas être pris au dépourvu par le choix de vos joueurs. Au bout du compte, vous en arriverez à donner naissance à un royaume entier, alors que vous êtes parti d'une localité de taille modeste. Attaquez-vous désormais aux pays voisins, en réfléchissant à la situation politique dans cette région du monde. Prenez des notes détaillées, et ne les égarez pas (il serait par exemple embarrassant d'oublier de créer le pays voisin alors que des rumeurs ont appris aux personnages que leur royaume s'apprêtait à lui déclarer la guerre).

L'avantage de cette méthode est qu'elle permet de démarrer avec un minimum d'efforts. Créez une région peu étendue, ajoutez-y une petite communauté, et vous voilà prêt à faire jouer votre première aventure. Cette façon de procéder vous assure que vous ne développerez pas des régions dans lesquelles les aventuriers ne se rendront jamais. Enfin, elle vous permet de changer d'avis à tout moment, tant que la conception de votre région ou de votre monde n'est pas trop avancée.

Du plus grand au plus petit. Cette méthode est à l'opposé de la précédente. Commencez par dessiner la carte d'un continent, ou au moins d'une vaste région englobant plusieurs pays. Vous pouvez également partir d'un empire constitué de nations et royaumes, ou encore de la cosmologie de votre univers (c'est-à-dire le comportement des dieux par rapport aux mortels, mais aussi l'aspect global de la planète et les éventuels contacts qu'elle peut avoir avec les autres mondes). Ce n'est qu'une fois la tonalité d'ensemble de votre campagne définie que vous pouvez passer à une région particulière. Là encore, peaufinez d'abord votre vision d'ensemble puis précisez les détails un à un. Par exemple, en partant de votre carte du continent, choisissez un royaume et imaginez qui sont ses dirigeants et quelles sont les conditions de vie des habitants. Cela fait, focalisez-vous sur une région précise, déterminez qui est venu s'installer là (et pourquoi) et réfléchissez à quelques points et secrets qui vous paraissent mériter un développement ultérieur. Enfin, passez au stade ultime, celui d'une petite communauté, d'une vallée, d'un bout de forêt ou de tout autre endroit dans lequel vous souhaitez faire débuter votre campagne. Développez-le en

détail, sans oublier de prendre en compte les données auxquelles vous avez réfléchi à l'échelon national ou continental (pour peu qu'elles influent sur votre petite région, bien entendu).

Cette méthode garantit d'avoir déjà effectué la majeure partie du travail une fois que la campagne commence. De cette manière, vous pourrez vous concentrer sur les personnages et les aventures, en sachant que vous n'avez pas grand-chose à ajouter à votre univers. Cette manière de procéder permet également d'annoncer, très tôt dans la campagne, des événements liés à des contrées lointaines ou risquant d'intervenir bien plus tard.

LA GÉOGRAPHIE

Une campagne a besoin d'un monde lui servant d'arrière-plan, et qui dit monde dit géographie. Cela signifie que, quand vous imaginez votre planète, vous devez la doter de montagnes, d'océans, de cours d'eau, de villes, de forteresses secrètes, de forêts hantées, de lieux enchantés, et ainsi de suite.

Si vous souhaitez que votre monde soit réaliste, inspirez-vous d'encyclopédies et d'atlas afin d'en apprendre davantage sur la topographie, le climat et la géographie (naturelle et politique). À moins que vos joueurs et vous ne soyez des maniaques du détail, les bases devraient vous suffire pour créer votre planète. Effectuez les recherches nécessaires pour donner vie à un univers qui plaira à vos joueurs. Généralement, si vous savez un tant soit peu en quoi la géographie affecte le climat, quelles sont les règles élémentaires de topographie (par exemple, le relief a tendance à suivre le tracé des côtes) et en quoi le climat et le relief déterminent la façon de vivre des habitants, vous devriez pouvoir vous en sortir.

Quand vous aurez achevé vos recherches, vous pourrez dessiner la ou les cartes dont vous avez besoin pour votre campagne.

TYPES DE CLIMAT ET DE MILIEU NATUREL

Dans l'univers de *D&D*, il y a onze types de climat et de milieu naturel de base, mais vous pouvez bien évidemment en ajouter d'autres à votre monde de campagne. Les onze types de base sont ceux que vous retrouverez dans la description des créatures du *Manuel des Monstres* et dans les tables de rencontre aléatoire du Chapitre 4 (pages 133–135).

Attribuez un type de climat et/ou de milieu naturel à chaque région de votre monde afin de déterminer si les saisons y sont prononcées ou non, quelles sont les conditions climatiques moyennes et quelles sortes de créatures habitent là.

Certains de ces types sont incompatibles. Par exemple, sauf événement magique de grande ampleur, ou ne trouvera jamais une jungle tropicale (région chaude) accolée à une plaine arctique (région froide). Certains environnements sont plus accueillants que d'autres pour les races proposées aux joueurs, mais toutes abritent de nombreuses formes de vie locales (animaux, monstres et autres créatures intelligentes).

Région froide. Ce type de climat décrit les régions arctiques et subarctiques. Il concerne les pays dans lesquels les conditions sont hivernales pendant la majeure partie de l'année. Voir Dangers liés au froid, page 86.

Région tempérée. Ce type de climat concerne les régions dont les saisons chaude et froide sont de durée sensiblement égale.

Région chaude. Ce type de climat regroupe les régions tropicales et subtropicales. Il concerne les pays dans lesquels les conditions sont estivales pendant la majeure partie de l'année.

Milieu aquatique. Comme son nom l'indique, cet environnement est constitué d'eau, douce ou salée. Voir Dangers liés à l'eau, page 85.

Désert. Ce type de milieu naturel regroupe toutes les régions sèches et où la végétation est moribonde ou inexistante. Voir Dangers liés à la chaleur, page 86.

Plaines. Toutes les régions plates qui n'entrent pas dans les catégories désert, forêt ou marais sont considérées comme des plaines.

Forêt. Toute zone couverte d'arbres (jungle, etc.).

Collines. Région au relief accidenté, mais d'ampleur modeste.

Montagnes. Région dans laquelle le relief, également accidenté, est plus élevé que dans les collines.

Marais. Toutes les régions plates et gorgées d'eau (marécages, plaines inondées, etc.) sont considérées comme des marais.

Souterrains. Comme son nom l'indique, cet environnement est situé sous la surface du sol. Voir Le donjon, page 105.

L'ÉCOLOGIE

Une fois que vous avez déterminé la géographie de votre monde, il reste à décider ce qui y vit.

Toutes les fiches des créatures du *Manuel des Monstres* présentent une ligne climat/milieu naturel. À partir de cette base, décidez quelles créatures vivent dans telle ou telle région de votre monde. Si votre carte vous permet de noter ce type de renseignements, faites-le. Cela vous aidera à ne rien oublier plus tard, quand vous concevrez des rencontres aléatoires ou de nouvelles aventures. Par exemple, si les personnages se rendent au village de Thorris, et si vous avez noté que les marais environnants abritent des trolls, des harpies et un dragon noir, il vous est aisé de décider ce que les aventuriers risquent de rencontrer en chemin. Vous pouvez également utiliser les informations griffonnées sur votre plan pour créer une aventure au cours de laquelle le dragon noir oblige les trolls à attaquer les habitants de Thorris.

Connaître la manière dont l'écologie fonctionne dans un milieu tel que le marais vous aide à expliquer l'existence des créatures que vous avez choisies. Que mangent les trolls ? Et les harpies ? Les deux groupes dépendent vraisemblablement du même type de ressources ; sont-ils adversaires ou ont-ils tendance à s'éviter ? Comme le *Manuel des Monstres* le prouve, les prédateurs abondent dans les mondes de *D&D*. Réfléchir à l'écologie de votre univers vous permet de définir une chaîne alimentaire logique, et par là même le comportement des diverses créatures qui en font partie. Peut-être une région abrite-t-elle majoritairement des herbivores, en raison de la végétation luxuriante qui y pousse. À moins que les prédateurs ne s'attaquent mutuellement, réduisant ainsi leur nombre. Votre chaîne alimentaire n'a pas besoin d'être élaborée dans ses moindres détails, mais il est bon d'y réfléchir quelques instants afin de pouvoir répondre aux questions des joueurs. De cette manière, votre monde leur semblera d'autant plus réel.

LES COULISSES DE *D&D*: LE DEGRÉ DE RÉALISME DE VOTRE MONDE IMAGINAIRE

Ce chapitre part du principe que votre monde de campagne est assez réaliste. Certes, les magiciens lancent des sorts, les dieux transmettent leurs pouvoirs à leurs prêtres et les dragons rasent parfois des villages entiers, mais au moins, votre planète est ronde, les lois de la physique s'y appliquent normalement et la plupart des gens se comportent comme on peut s'y attendre. La raison de ce choix est simple: à moins que vous ne leur expliquiez le contraire, c'est ce genre de situation que vos joueurs s'attendent à rencontrer dans le cadre du jeu.

Cela dit, rien ne vous empêche de créer un univers sortant totalement des sentiers battus. Votre campagne pourrait ainsi se dérouler dans une planète creuse, sur un monde plat, ou à l'intérieur d'un anneau tournant autour du soleil.

Vous pouvez également modifier les lois de la physique jusqu'à obtenir des objets ou des matériaux si légers qu'ils flottent, des zones où le temps s'écoule à un rythme différent, ou encore un monde aux limites finies, s'achevant par une gigantesque chute d'eau précipitant les marins téméraires dans le vide de l'espace. Si vous vous risquez à cet exercice, n'oubliez pas de toujours rester cohérent. Si vous décidez que le temps s'écoule plus lentement au fur et à mesure que l'on s'éloigne du mont de Terrecœur, veillez à ce que cela soit toujours vrai. De plus, les habitants de votre monde doivent avoir conscience de cette réalité et l'accepter. Elle ne doit en rien les surprendre, puisqu'ils sont censés y être habitués depuis leur plus jeune âge.

Vous pouvez concevoir un pays où tout le monde est si bon qu'il n'est pas nécessaire de maintenir l'ordre, ou un autre dans lequel tous les habitants sont maléfiques dès la naissance. Nés d'un dieu malfaisant, ils œuvrent sans cesse pour provoquer la perte des nations bienveillantes. De tels peuples ne sont pas réalistes, mais cela ne les empêche pas d'être intéressants.

LA DÉMOGRAPHIE

Maintenant que votre monde est conçu, vous devez le peupler. Cette étape est plus importante que l'écologie et la répartition des monstres, non seulement parce que les personnages passeront beaucoup de temps dans les régions civilisées, mais aussi parce que les joueurs savent à quoi s'attendre dans une ville ou un village. Vous ne devez donc pas les décevoir.

Généralement, les gens s'installent dans les lieux les plus pratiques qui soient. Ils essayent de fonder leurs communautés dans des régions où le climat est clément, mais aussi et surtout à proximité de sources d'eau, de nourriture et de transport (mer, cours d'eau, sol uniforme où tracer des routes, etc.). Bien sûr, il existe toujours des exceptions à cette règle, telles que les villes se dressant en plein désert, les communautés isolées au cœur des montagnes et les villages bâtis au plus profond des marais ou sur un haut plateau rocheux. Mais ces exceptions s'expliquent toujours: le village a été installé sur le plateau pour se défendre des prédateurs avoisinants, et la communauté est allée s'isoler près des sommets parce que ses membres désiraient être coupés du reste du monde.

TABLE 6–1: IMPORTANCE DES COMMUNAUTÉS

Communauté	Population
Lieu-dit	20–80
Hameau	81–400
Village	401–900
Bourg (petite ville)	901–2000
Ville importante	2001–5000
Grande ville	5001–12 000
Cité	12 001–25 000
Métropole	25001+

La Table 6–1 indique l'importance de chaque type de communauté en termes de nombre d'habitants (référez-vous au Chapitre 4 pour plus de précisions quant aux habitants typiques de chaque communauté). Les petits groupes sont bien plus nombreux que les grands. En moyenne, les habitants des villes importantes, grandes villes, cités et métropoles ne constituent qu'un dixième, voire un quinzième de la population totale d'un pays, la majorité des gens résidant dans de petites localités (bourgs et moins), ou à l'écart de tout centre d'habitation. Vous êtes libre de créer une métropole de plus de 100 000 habitants qui constituera le cœur du royaume, mais une telle agglomération sera forcément une exception à la règle. Plus la communauté répond aux paramètres idéaux mentionnés ci-dessus (climat favorable, proximité de sources d'eau, de nourriture et de moyens de transport), plus elle peut s'étendre. Une ville peut s'être développée en secret au milieu des marais, mais il serait surprenant qu'elle devienne une métropole. Les habitants d'une grande ville consomment énormément, ce qui signifie que s'il n'y a pas suffisamment de fermes dans les environs pour alimenter tout le monde, la nourriture doit être importée (ce qui suppose des voies de communication sûres et fiables). La communauté a également besoin de se trouver à côté d'une ressource négociable (bois de construction, gisements de minerais précieux), grâce à laquelle elle pourra acheter les marchandises dont elle a besoin.

Bien souvent, une grande ville est entourée de petites communautés rurales, lesquelles pourvoient, du moins en partie, à son approvisionnement. Dans ce cas, il y a de fortes chances pour que la communauté centrale défende les autres (il peut s'agir d'une ville fortifiée, d'un château, ou d'une localité accueillant une garnison importante) et pour que les habitants de la campagne avoisinante puissent venir s'y réfugier en cas de danger.

Il arrive que plusieurs villages ou hameaux proches se regroupent sans dépendre d'une ville. Ce système leur permet de s'entraider, et il n'est pas rare que le seigneur local fasse ériger un château en position centrale, abritant les villageois en temps de péril.

À plus grande échelle, les frontières des pays et des royaumes coïncident fréquemment avec des barrières naturelles. Les contrées qui commettent l'erreur de placer leur frontière au beau milieu d'une plaine doivent la défendre contre de nombreuses invasions ou incursions, ce qui les oblige généralement à la redéfinir. C'est pour cette raison qu'importants cours d'eau, chaînes de montagnes et autres régions accidentées constituent des limites logiques pour la plupart des pays.

L'ÉCONOMIE

Même si les aventuriers se préoccupent d'abord et avant tout des trésors, ils ont tout intérêt à comprendre comment fonctionne l'économie de leur monde et à savoir combien coûtent les services, l'équipement et les objets magiques dont ils pourraient avoir besoin. L'économie de votre univers n'a pas à être complexe ou détaillée, mais là encore, vous devez rester cohérent. Si une épée bâtarde coûte 20 po à Thorris, son prix ne doit pas brusquement passer à 200 po sans une explication valable (par exemple, le fait que l'approvisionnement en minerai ait été coupé à cause des bandits, que tous les forgerons à cent kilomètres à la ronde aient été tués ou affectés par une épidémie qui les empêche de travailler, etc.).

LA MONNAIE

Le système économique de *D&D* repose sur la pièce d'argent (pa). Un ouvrier gagne 1 pa par jour, ce qui suffit tout juste à faire subsister les siens, à condition que sa femme fasse pousser un potager et qu'elle couse les vêtements de toute la famille.

Cela étant, dans votre campagne, les aventuriers auront recours à la pièce d'or (po) pour la plupart de leurs transactions. Chaque po vaut 10 pa. Le fait que les personnages calculent en pièces d'or représente le fait que, prenant davantage de risques que les paysans, ils gagnent également beaucoup plus d'argent.

La plupart des gens avec qui les aventuriers ont des contacts effectuent aussi leurs achats en or. Forgerons, armuriers et autres lanceurs de sorts gagnent plus que la majorité de la population. Les jeteurs de sorts acceptant de louer leurs services ou de fabriquer des objets magiques à des fins commerciales ont de bonnes chances de s'enrichir, même si une telle pratique les force à puiser dans leurs réserves (ce qui se traduit par une dépense plus ou moins importante de points d'expérience); de plus, les services qu'ils proposent ne sont vraiment demandés qu'en ville. Les nobles traitent eux aussi leurs affaires à base d'or, puisque c'est cette monnaie qui leur permet d'affréter leurs navires, de construire leurs propriétés ou de financer leurs caravanes et leur armée personnelle.

Certaines économies reposent sur une autre monnaie, comme par exemple les billets à ordre, les lettres de crédit ou de change représentant différentes sommes. Dans ce cas, le système ne peut fonctionner que s'il est soutenu par le gouvernement, les guildes ou un autre organisme tout aussi important. Enfin, quelques pays utilisent des pièces de métaux différents (électrum, fer, ou même fer blanc), certains reconnaissant même le droit de couper une pièce en deux afin de constituer une nouvelle unité de monnaie.

LES TAXES ET LA DÎME

Les taxes payées à la reine, à l'empereur ou au baron local peuvent parfois représenter jusqu'à 20% des gains d'un personnage (mais ce montant peut énormément varier d'une contrée à l'autre). Des représentants du gouvernement accompagnés d'une escorte armée jusqu'aux dents collectent l'impôt une, deux ou quatre fois par an, selon les régions. S'ils voyagent beaucoup, les aventuriers peuvent se soustraire à cette taxe, mais ceux qui possèdent des terres ont de fortes chances de se faire imposer comme tout le monde.

La dîme est un impôt payé à l'Église par les fidèles. Elle s'élève souvent à 10% des gains d'un aventurier, mais prend généralement la forme de dons volontaires (sauf dans le cas des religions qui oppriment le peuple et emploient leurs propres collecteurs d'impôt). La dîme ne peut être obligatoire qu'avec l'accord du gouvernement en exercice.

LES CHANGEURS

Les personnages dont les fontes sont pleines de monnaie ancienne ou de pièces émises par un autre pays voudront sûrement les changer en monnaie utilisable là où ils se trouvent. Dans un univers où des dizaines de petits royaumes vivent à proximité les uns des autres, le changeur constitue un maillon indispensable de l'appareil commercial. En règle générale, il prélève un pourcentage de 10% sur la somme de départ. Par exemple, si un personnage possède 100 pièces de platine (pp) qu'il a besoin de convertir en pièces d'or (car le pays dans lequel il vient d'arriver n'accepte pas le platine), le changeur prélève 10 pp au passage. L'aventurier repart donc avec 900 po.

L'OFFRE ET LA DEMANDE

La loi de l'offre et de la demande peut fortement modifier la valeur d'une monnaie. Si les personnages ramènent une grande quantité d'or et l'injectent dans l'économie locale, les prix ont de grandes chances de grimper rapidement. À petite échelle, l'économie fonctionne toujours de la sorte : un aubergiste gagnant 100 po en accueillant les aventuriers pendant plusieurs jours se met à dépenser plus, et le phénomène s'étend à tout le village. En raison de leur enrichissement soudain, les habitants multiplient les achats, les marchandises viennent à manquer et les prix augmentent.

L'offre et la demande peuvent également influer sur la campagne à un autre niveau. Par exemple, si le seigneur local a réquisitionné la quasi-totalité des chevaux de la région pour ses chevaliers, les aventuriers ne pourront pas acheter une demi-douzaine de montures à un prix raisonnable. Il leur faudra donc dépenser bien plus d'argent que prévu, ou au contraire se contenter de carnes.

LA POLITIQUE

Intrigues entre royaumes, guerres locales et manœuvres politiques ne peuvent qu'enrichir une campagne. Pour la vôtre, vous devez au moins déterminer qui contrôle quoi. S'il y a une chance pour que les dirigeants, les nobles ou le système politique jouent un rôle plus important au fil des aventures, définissez-les avec davantage de précision en appliquant les conseils suivants. Une fois encore, n'hésitez pas à vous baser sur des exemples historiques pour gagner en authenticité, ou, au contraire, à inventer une situation totalement originale si tel est votre souhait.

SYSTÈMES POLITIQUES

Il existe un très grand nombre de systèmes politiques possibles. Pensez à en utiliser plusieurs ; cela ne pourra qu'accentuer la différence entre les régions et les cultures de votre monde.

Notez que tous les systèmes détaillés ci-dessous peuvent être à tendance matriarcale (dirigés par les femmes) ou patriarcale (dirigés par les hommes), mais la plupart ne font pas cette distinction.

La monarchie

Le pays n'a qu'un seul et unique dirigeant, lequel détient les pleins pouvoirs (parfois de droit divin). Le roi descend de la lignée régnante, et son successeur est presque toujours un membre de sa famille. Parfois (mais très rarement), le souverain reçoit son mandat du peuple, lequel commence par élire des représentants des maisons nobles (et ce sont ensuite ces élus qui choisissent le roi). La monarchie a de fortes chances d'être le mode de gouvernement le plus représenté dans votre campagne.

Les monarques s'entourent souvent de conseillers et d'une cour de nobles les aidant à administrer leur royaume. Cela crée automatiquement un système de classes imposant une distinction importante entre les nobles et ceux qui ne le sont pas. Dans un tel pays, les gens du peuple et les bourgeois ne bénéficient d'aucun des droits ou privilèges accordés aux nobles, ou presque.

La structure tribale

Une tribu (ou un clan) s'articule presque toujours autour d'un chef unique détenant un pouvoir quasi absolu, à la manière du monarque. Là encore, tous les dirigeants proviennent généralement de la même lignée, mais ils n'obtiennent pas leur place par héritage. Bien souvent, un chef qui n'est plus jugé digne de l'être est remplacé. Dans ce cas, le conseil des anciens se réunit généralement pour élire le nouveau dirigeant. Parfois, ce conseil n'existe que dans ce seul but, mais il arrive aussi qu'il ait pour rôle d'aider le chef à gouverner.

La tribu est une structure sociale regroupant des familles qui ont compris que l'union faisait la force. Le clan fonctionne selon le même principe, mais il réunit des familles plus étendues. Dans les deux cas, le groupe entretient souvent des rapports avec les autres tribus ou clans, rapports qui sont définis par un ensemble de règles spécifiques.

Le féodalisme

Ce système de classes très complexe est constitué de plusieurs échelons, entre lesquels les relations de vassal à suzerain sont extrêmement bien définies, dans le cadre d'engagements réciproques. Les serfs (ou paysans) travaillent pour un seigneur terrien, qui a lui-même prêté serment à un seigneur plus haut placé, et ainsi de suite jusqu'au dirigeant suprême, lequel est généralement un roi.

Dans un tel système, les gens du peuple n'ont pour ainsi dire aucun droit. Rabaissés au rang d'esclaves, ils appartiennent à un seigneur qui peut les exploiter comme bon lui semble.

La république

Dans ce mode de gouvernement, les dirigeants sont des politiciens représentant le peuple. Ils gouvernent ensemble, le plus souvent au sein d'un conseil ou d'un sénat, et leurs propositions sont mises aux voix. Ils peuvent être élus ou nommés à leur poste. Le bien-être du peuple dépend uniquement du degré de corruption présent au niveau des instances gouvernementales. Si les représentants sont principalement d'alignement bon, les conditions de vie sont plutôt favorables. Par contre, une république maléfique est aussi terrible pour ses citoyens que le pire des despotes.

Si la république est particulièrement évoluée, le peuple élit directement ses représentants. Dans ce système, souvent appelé démocratie, le droit de vote devient presque toujours un privilège de classe. Le statut de citoyen peut être acquis à la naissance, à moins qu'il ne se mérite ou qu'il ne soit possible de l'acheter. Comme il est extrêmement complexe de faire voter une population importante, ce système fonctionne mieux dans les nations peu peuplées, comme par exemple les cités-États.

La magocratie

Ce type de pays est gouverné par les mages. Le dirigeant suprême en est généralement le magicien ou l'ensorceleur le plus puissant de la région, même s'il arrive qu'il ne possède que des dons magiques limités, mais qu'il fasse partie de la lignée royale. Ce système peut donc être une sorte de monarchie, l'héritier de la couronne étant alors l'aîné parmi les enfants du souverain capables d'utiliser la magie profane. Dans une véritable magocratie, où le dirigeant occupe son poste uniquement grâce à la puissance de sa magie (et non à son arbre généalogique), il peut être défié à certaines périodes de l'année par des ensorceleurs ou magiciens qui se pensent plus puissants que lui.

Au sein d'une magocratie, les lanceurs de sorts profanes possèdent tous les droits, tandis que les individus incapables de faire usage de magie sont considérés comme des moins que rien. Il arrive que les pratiquants de la magie divine se retrouvent hors-la-loi, mais dans la plupart des cas, ils sont situés juste en dessous les lanceurs de sorts profanes sur l'échelle sociale.

Une telle société est sans doute très riche pour ce qui est de la magie. Il y a de fortes chances pour qu'on y trouve des universités enseignant toutes les subtilités de cet art, et que chaque unité militaire soit renforcée par un ou plusieurs lanceurs de sorts. La magie est parfois utilisée à tout bout de champ. Très rarement, une magocratie fonctionne à l'envers, en traitant la magie profane comme un secret réservé à une élite. Dans ce cas, seuls ses pratiquants ont la chance d'être nobles.

La théocratie

La théocratie est un système politique contrôlé par les prêtres ou les druides. Le dirigeant est le représentant direct du ou des dieux que le pays vénère. Le système ressemble fréquemment à une monarchie, et une fois le dirigeant choisi, il reste souvent en place jusqu'à la mort. Le peuple n'a pas le droit de remettre en cause la parole des dieux ou de leur représentant terrestre.

Dans certaines théocraties, le dirigeant est considéré comme un dieu ou un demi-dieu. Il est vénéré comme tel, et il en est parfois de même de ceux qui ont occupé son poste avant lui. Il détient un pouvoir absolu et le droit divin se transmet à ses descendants, avec pour conséquence que son successeur est automatiquement choisi parmi ses héritiers directs. Bien que le dirigeant soit souvent un prêtre, ce n'est pas une nécessité absolue. Il n'est pas alors un représentant divin, mais un dieu à part entière. Un tel système peut tout à fait choisir un enfant comme dirigeant, pour peu que le sang divin coure dans ses veines.

Autres formes de gouvernement

On peut imaginer un mode de gouvernement basé sur l'âge, la force physique ou la richesse. Utilisez le critère que vous préférez, en n'oubliant pas que, dans la plupart des cas, plus le critère est sélectif, plus le groupe concerné sera limité par le nombre. Par exemple, si un royaume dans lequel la reine est choisie après avoir passé des épreuves de connais-

sance, d'intelligence et de résistance physique pourra être important, un pays dirigé par le meilleur des bardes le sera sans doute bien moins. Savoir jouer du luth ne garantit en rien que l'on saura gouverner par la suite.

LES TENDANCES CULTURELLES

Si les formes de gouvernement sont extrêmement variées chez les humains, il n'en va pas de même des autres races, qui ont des préférences très marquées dans ce domaine.

Elfes. Les elfes vivent souvent dans le cadre d'une monarchie même si, de toutes les races, ce sont eux qui ont le plus de chances de donner naissance à une magocratie. Cela étant, ils accordent un grand prix à la liberté individuelle et détestent les tyrans. Les dirigeants jugent chaque situation au cas par cas plutôt que de s'appuyer sur des lois strictes et bien définies.

Gnomes. Les gnomes ont une préférence pour la monarchie en groupe limité, encore que démocraties, républiques et clans existent au sein de leur société. Semblables en cela aux halfelins (voir ci-dessous), ils n'éprouvent pas le besoin de dépendre d'un gouvernement puissant et apprécient grandement la liberté individuelle. Rois et reines n'ont qu'un impact très limité sur la vie quotidienne de leurs sujets. Bien souvent, leur statut n'est guère plus élevé que celui des autres gnomes, contrairement à ce qui se produit chez les humains, par exemple.

Halfelins. Étant par nature nomades et vivant en petit groupe, les halfelins ont une préférence très marquée pour une sorte de structure tribale. Le dirigeant est bien souvent l'aîné du groupe et, la plupart du temps, il n'a pas besoin de faire usage de son autorité. Chez les halfelins, le vrai système de gouvernement se situe au niveau de la cellule familiale, où les enfants obéissent aux parents. Plus que n'importe quelle autre race, les halfelins vivent naturellement dans l'harmonie, sans avoir besoin de règles de vie commune. Ils ne voient donc guère l'utilité d'un dirigeant détenant des pouvoirs importants ou de lois codifiées afin de maintenir la paix et l'ordre.

Nains. Les nains constituent souvent des monarchies, même si certaines théocraties vénérant des dieux nains existent également. Loyaux à l'extrême, les nains sont très rigides pour ce qui est du système de gouvernement, car ils ne craignent rien tant que l'anarchie et l'absence de lois. Pour eux, l'ordre et la sécurité sont plus importants que la liberté personnelle. Ils basent donc leurs décisions sur ce qui favorise le plus grand nombre. Leur société s'articule autour d'un code pénal très strict.

Orques et autres cultures d'alignement chaotique mauvais. Les orques sont souvent trop ignobles et corrompus pour accepter un autre mode de gouvernement que la loi du plus fort. Le chef gouverne par l'intimidation et les menaces, avec pour conséquence qu'il ne peut avoir qu'un nombre de sujets très limité (les nations orques sont excessivement rares). Si le dirigeant n'arrive pas à s'imposer, c'est parce qu'il est faible ; il est alors nécessaire de le remplacer. Quand elles ne sombrent pas dans l'anarchie, la plupart des sociétés d'alignement chaotique mauvais vivent selon un système similaire. Leur population est généralement réduite, sauf si un chef suffisamment puissant ou terrifiant parvient à fédérer un grand nombre de sujets.

Gobelins et autres cultures d'alignement loyal mauvais. Les gobelins constituent des sociétés tribales qui se veulent des monarchies. En réalité, c'est le plus fort qui commande. Quand le chef meurt, c'est presque toujours celui qui l'a tué qui prend sa place. Les autres humanoïdes ont souvent recours à un système identique, même si les kobolds fondent souvent des magocraties et si les cultures plus avancées sont capables de concevoir des lois et un code de succession. Malgré cela, traîtrise et coups bas sont la norme entre les pratiquants d'un tel mode de gouvernement.

LES PERSONNAGES DE HAUT NIVEAU

Il arrive que les personnages de haut niveau se fassent construire un château et deviennent les seigneurs d'une région. Cela se produit souvent sur une terre qui leur a été accordée par un dirigeant reconnaissant, ou dans un endroit peu habité qu'ils ont débarrassé des monstres qui l'occupaient. Un aventurier juste et généreux a de grandes chances d'attirer des gens dans sa région et, sans même s'en rendre compte, il se retrouve vite en position de devoir gouverner tout ce petit monde.

Le personnage peut gouverner comme le joueur le souhaite, mais n'oubliez pas que les PNJ réagissent aux conditions de vie qui leur sont imposées. Si l'aventurier se montre équitable et offre terre arable et protection à ses sujets, les impôts qu'il lève seront payés sans délai, pour peu que leur montant reste raisonnable. Par contre, s'il maltraite la population ou s'il l'écrase sous les taxes, il peut s'attendre à une réaction négative, laquelle prendra peut-être la forme d'une requête adressée à un seigneur plus éminent et lui demandant de déposer le personnage, ou encore de tentatives d'assassinat ou d'un soulèvement massif de la population en armes.

En réalité, de tels événements sont très rares. Dans la plupart des cas, les gens s'accommodent de leur dirigeant, même si celui-ci les fait souffrir. Même les opprimés mettent de longs mois, voire des années, à se rebeller. Si vous voulez récompenser la manière dont un joueur gère le domaine de son personnage, faites en sorte que ses terres connaissent la prospérité s'il traite équitablement ses sujets, ou au contraire qu'elles sombrent dans le déclin s'il les maltraite.

LES LOIS

Vous n'avez pas besoin de rédiger un code pénal pour chaque pays que vous créez. Partez du principe que les lois en vigueur partout sont logiques : le meurtre, l'agression, le vol et la trahison sont illégaux et passibles de prison, voire de mort. Du moment que les lois sont rationnelles et que les forces de l'ordre les font respecter de la même façon pour tous (ou que leur comportement soit explicable en cas d'injustice flagrante), vos joueurs ne devraient rien y trouver à redire. Vous pouvez également ajouter quelques lois plus insolites, comme les suivantes :

- Dans une baronnie de Pavoisie, le mensonge est illégal et passible de trois jours de pilori.
- Dans la ville de Maison-Haute, la loi interdit de maltraiter un animal.
- Quiconque porte du rouge en présence de l'empereur est passible d'un mois d'emprisonnement.

Certains lieux peuvent avoir des lois qui s'appliquent directement aux aventuriers, par exemple en interdisant à quiconque n'est pas noble de porter une arme dans l'enceinte de la ville (et même en le proscrivant à tout le monde sauf aux gardes du roi). Le code pénal peut restreindre ou interdire la pratique de la magie, ou encore limiter les rassemblements à deux ou trois individus armés. Toutes ces lois sont décidées par le dirigeant de la région, inquiet de tout ce qui peut constituer une menace personnelle. Aucun roi, duc ou maire n'apprécie que les aventuriers locaux soient plus puissants que sa garde (et donc, que lui), à moins qu'il n'ait une confiance absolue en eux ou qu'il détienne le moyen de les contrôler.

LES CLASSES SOCIALES

La plupart des sociétés reposent sur un système de classes. Utilisez les définitions qui suivent pour une société typique :

Classes supérieures. Elles regroupent les nobles, les plus riches marchands et les dirigeants importants (tels que les maîtres des guildes). Ce sont les classes supérieures qui fournissent les hommes de loi, les administrateurs et tous les autres fonctionnaires. On obtient ce statut à la naissance quand on est noble ou quand on fait partie de la famille d'un riche marchand, mais il est également possible de l'acquérir en amassant suffisamment d'or ou en obtenant un poste important.

Grâce à leur richesse, les aventuriers ont de bonnes chances de rejoindre rapidement les classes supérieures, mais il se peut qu'ils ne soient pas acceptés comme tels si la société au sein de laquelle ils évoluent a une mauvaise opinion des « mercenaires ». Certains membres des classes supérieures peuvent les considérer comme des héros, tandis que les autres verront en eux une menace pour l'ordre public (et eux-mêmes).

Classes moyennes. Marchands, maîtres artisans, membres haut placés des guildes et la plupart des gens occupant un poste synonyme d'une certaine éducation font partie des classes moyennes. Les fonctionnaires de bas rang détiennent parfois ce statut, qui dépend principalement du métier et du degré d'éducation. Il n'est pas déterminé par le sang, mais par les possessions matérielles et la réussite sociale.

Classes inférieures. Commerçants, colporteurs, paysans, fermiers, serviteurs et autres constituent les classes inférieures. Il s'agit le plus souvent de gens pauvres ayant reçu une éducation limitée. Parfois, un conseil d'anciens est chargé de veiller aux intérêts des classes infé-

rieures, mais la plupart du temps, les gens du peuple ne sont pas défendus.

Esclaves. Certaines sociétés (souvent celles qui sont d'alignement mauvais) pratiquent l'esclavage. Sur l'échelle sociale, les esclaves sont situés en dessous du plus humble ouvrier. Même si certains ont reçu une grande éducation et pourraient prétendre à un métier spécialisé, ils sont généralement cantonnés à un rôle de serviteur ou d'ouvrier.

Titres et postes

Voici quelques titres courants à l'époque médiévale et que vous pouvez utiliser dans votre monde si vous le souhaitez :

Bailli. Officier de la garde.
Bourgmestre. Officier d'une ville ou d'une cité.
Chambellan. Officier chargé de la maisonnée d'un haut dignitaire ou d'un bâtiment administratif.
Collecteur d'impôt. Fonctionnaire chargé de la collecte de l'impôt.
Connétable. Commandant suprême des armées.
Conseiller. Officier d'une ville ou d'une cité.
Douanier. Employé chargé de collecter les taxes sur les importations et les exportations.
Électeur. Officier d'une ville, faisant partie d'une assemblée à vocation dirigeante ou consultative.
Garde-chasse. Officier responsable des forêts et des parcs d'un noble.
Gouverneur. Commandant de la garde.
Héraut. Officier chargé des déclarations solennelles.
Intendant. Officier chargé du ravitaillement dans une armée ou dans la maisonnée d'un noble.
Juge de voisinage. Juge chargé d'arbitrer les différends entre voisins.
Magistrat. Juge.
Page. Serviteur d'un noble.
Pardonneur. Membre du clergé chargé de la vente des indulgences.
Peseur. Employé chargé de vérifier les pesées des marchands.
Prévôt. Magistrat chargé d'un domaine précis (prévôt des maréchaux, chargé de la police des routes, prévôt des marchands, etc.).
Régent. Dirigeant en place jusqu'à ce que l'héritier du trône (prince ou princesse) atteigne la majorité.
Régisseur. Chargé d'une maisonnée.
Sergent. Commandant d'une unité de soldats ou de gardes.

LA GUERRE ET AUTRES CALAMITÉS

Au fil de la campagne, la région dans laquelle les personnages évoluent, mais aussi leur monde et, pourquoi pas, leur plan, risquent d'être secoués par de terribles événements, dont la guerre est le plus fréquent. Un conflit prolongé peut constituer une toile de fond pour la campagne, mais il peut également vous permettre de concevoir de nombreuses aventures répondant aux impératifs du moment (une ville en état de siège a besoin de nourriture, une épidémie de peste ravage le royaume, on recherche des gardes pour escorter une cargaison d'armes, etc.). Les personnages peuvent même se retrouver directement mêlés aux affrontements s'ils rejoignent l'un des deux camps, en qualité d'officiers, d'espions ou d'unité d'élite.

En temps de guerre, les autorités peuvent limiter la vente de certaines marchandises (armes, nourriture, chevaux, métaux précieux, etc.), voire les réquisitionner en cas d'urgence. Les hommes en état de combattre peuvent être recrutés par conscription. Les aventuriers seront peut-être incapables de se procurer l'équipement dont ils ont besoin et, dans le pire des cas, ils peuvent même se retrouver enrôlés de force !

LES INVASIONS À D&D

Une guerre se déroulant dans un monde fantastique est semblable à celles qui ont lieu dans le monde réel, si ce n'est que certains facteurs tels que la magie ou la présence de monstres et de héros modifient sensiblement la composition et l'utilisation des armées. À *D&D*, une armée d'invasion est généralement constituée de trois éléments distincts : l'armée proprement dite, les monstres et les unités d'élite.

L'armée. En cas d'invasion majeure, l'armée attaquante est principalement composée de conscrits utilisés comme fantassins ou unités réduites dépêchées vers l'avant et chargées de harceler l'ennemi (l'équivalent des tirailleurs modernes). Les soldats professionnels, mieux entraînés et mieux équipés, jouent un rôle de soutien ; ils constituent l'infanterie régulière et les unités d'archers. Les chevaliers, la cavalerie et les unités composées de magiciens, d'ensorceleurs et/ou de prêtres remplissent un rôle spécialisé.

— *Conscrits typiques.* Les conscrits sont des gens du peuple de niveau 1, équipés d'une armure matelassée, d'une rondache en bois et d'une demi-pique. Même si la première blessure ne les tue pas, ils ont tendance à s'effondrer au moindre coup et à faire le mort jusqu'au terme du combat. Les conscrits obéissent mal aux ordres et risquent de fuir en désordre si la bataille semble perdue.

— *Soldats typiques.* La plupart des soldats sont des hommes d'armes de niveau 1, équipés d'une armure de cuir cloutée, d'une arme de guerre de taille P ou M (l'épée longue par défaut) et d'une rondache en bois ou d'un arc long. Il s'agit de soldats professionnels ou de conscrits venus de contrées dans lesquelles les combats sont fréquents. Ils sont mieux entraînés que les précédents et ont davantage de chances de tenir leur poste et d'obéir aux ordres.

— *Soldats montés typiques.* Les soldats montés sont des hommes d'armes de niveau 1, équipés d'une armure d'écailles, d'une lance d'arçon, d'une rondache en bois et d'une arme de guerre de taille M (l'épée longue par défaut). Il s'agit systématiquement de soldats professionnels ; ils sont parmi les combattants les mieux entraînés qui soient au cœur d'une bataille.

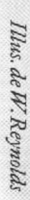
— *Chevaliers et lanceurs de sorts.* Les guerriers sont rares lors des combats rangés. Quand on en trouve, ils sont souvent revêtus d'une cotte de mailles ou d'une cuirasse et jouent le rôle d'officiers ou de chevaliers (même s'ils ne possèdent pas nécessairement ce titre). Magiciens, prêtres et ensorceleurs sont tout aussi peu fréquents, bien que leur puissance de feu soit très appréciée. Les armées bien financées et bien organisées essayent d'avoir une petite unité de lanceurs de sorts de bas niveau, mais armés de baguettes et autres objets magiques leur permettant de faire usage de magie à répétition. D'autres préfèrent placer un jeteur de sorts au sein de chaque unité, en le chargeant de protéger ses compagnons et de les aider avec ses pouvoirs. Les prêtres sont particulièrement appréciés, car ils sont également capables de se battre au corps à corps et de soigner les blessés. En fait, une petite unité de prêtres équipés de *baguettes de soins légers* constitue une excellente seconde vague quand le gros de la troupe a besoin de soins et de renforts.

Les monstres. Cavaliers aériens montés sur des griffons ou des hippogriffes, mais aussi monstres et animaux charmés ou convoqués se retrouvent parfois sur le champ de bataille. Des lanciers montés sur des éléphants peuvent ainsi se retrouver opposés à des gobelins montés sur des worgs ou des orques montés sur des tigres sanguinaires. Et des dragons peuvent décrire des cercles funestes au-dessus de la mêlée, ne descendant que pour décimer une ou plusieurs unités d'un seul souffle.

Les unités d'élite. Les personnages supérieurs au niveau 1 peuvent servir leur camp de multiples façons. Comme mentionné ci-dessus, ils peuvent jouer le rôle de chevaliers ou de lanceurs de sorts intégrés au gros de la troupe, mais il est également possible qu'on leur demande de constituer des unités d'élite (semblables à des groupes d'aventuriers) chargées d'accomplir des missions spéciales : éliminer les officiers adverses, venir à bout d'un point de résistance particulièrement tenace, tuer les monstres charmés ou encore vaincre les unités d'élite du camp opposé. Elles peuvent également recevoir l'ordre de s'enfoncer derrière les lignes ennemies afin de tuer le chef des armées adverses, de détruire un entrepôt, de voler les plans de la prochaine offensive, d'affaiblir les défenses d'une place forte, etc. Cela permet d'impliquer les personnages dans le conflit sans avoir à faire jouer de grandes batailles (même si celles-ci peuvent s'avérer très amusantes, elles conservent tout leur intérêt si les aventuriers sont juste conscients de leur déroulement ; ils n'ont pas besoin d'y prendre part activement).

LES AUTRES CALAMITÉS

Après la guerre, les plus grands désastres sont les tremblements de terre, les violentes tempêtes, les épidémies et la famine. Ils affaiblissent le pays aussi sûrement qu'un conflit armé (et bien plus rapidement, dans la plupart des cas). Ils présentent aussi des occasions aux personnages désireux de venir en aide à ceux qui souffrent.



Une unité de magiciens et d'ensorceleurs vient aider l'armée régulière.

Illus. de W. Reynolds

LA RELIGION

Aucune autre force n'a autant d'impact sur la société que la religion, aussi devez-vous faire en sorte que les religions de votre monde correspondent aux diverses cultures existantes. Comment les représentants du clergé se comportent-ils avec la population ? Qu'est-ce que les gens pensent de la religion, de leur dieu et de ses représentants terrestres (les prêtres) ? La plupart du temps, la religion n'a pas pour unique fonction de servir un dieu. Elle remplit également un ou plusieurs autres rôles parmi les suivants (la liste n'est pas exhaustive) : tenue des archives et préservation de l'histoire de la société, direction des cérémonies, arbitrage des différends, aide aux pauvres ou aux malades, défense de la communauté, éducation des jeunes, préservation des traditions, et ainsi de suite.

Parfois, la hiérarchie religieuse n'est pas unie, et vous pouvez par exemple concevoir des intrigues passionnantes en créant plusieurs factions d'un même culte, opposées pour ce qui est de la doctrine ou de la manière de l'appliquer (ou même de l'alignement). Différents ordres d'une même religion peuvent se caractériser par des domaines distincts. Par exemple, un dieu proposant les domaines Bien, Connaissance, Guerre et Loi peut être vénéré dans le cadre d'une religion constituée de deux factions opposées : les justiciers, tournés vers la Guerre et la Loi, et les prophètes, favorisant le Bien et la Connaissance.

LE PANTHÉON DU MONDE DE CAMPAGNE

En guise d'exemple, voici comment les divinités présentées dans le *Manuel des Joueurs* s'intègrent à la société :

Boccob. Les prêtres de Boccob sont des gens sévères, qui prennent leur mission (la quête perpétuelle du savoir) très au sérieux. Les serviteurs de l'Archimage des dieux portent une robe violette bordée d'or. Ils se désintéressent des affaires publiques et de la politique, préférant rester à l'écart et mettre en œuvre leurs propres plans.

Corellon Larethian. Les prêtres du Créateur des elfes sont les défenseurs et les champions de leur race. Il n'est pas rare qu'ils dirigent les communautés elfiques, ou du moins qu'ils arbitrent les différends entre leurs frères.

Ehlonna. Les prêtres d'Ehlonna sont des gens des bois extrêmement chaleureux. Ils portent une robe vert pâle et protègent les forêts contre toute menace.

Érythnul. Les prêtres d'Érythnul préfèrent rester discrets dans la plupart des pays civilisés. Par contre, dans les contrées sauvages, ils n'hésitent pas à terroriser leur entourage. La plupart des humanoïdes malfaisants vénèrent Érythnul, mais leurs prêtres sont incapables de coopérer dans l'intérêt du culte. Les serviteurs du dieu des Carnages ont une préférence pour les habits de couleur rouille et les robes maculées de sang.

Fharlanghn. Les prêtres de Fharlanghn parcourent sans cesse les routes pour aider les autres voyageurs. De nombreux temples dédiés à Celui qui campe à l'horizon se dressent le long des chemins, et jamais ils ne sont gardés par le même prêtre. Les serviteurs du dieu des Routes se rendent toujours d'un lieu à un autre. Ils portent des vêtements ordinaires de couleur verte ou brune.

Garl Brilledor. Les prêtres de Garl Brilledor sont les éducateurs et les protecteurs des communautés gnomes. Ils enseignent l'histoire aux jeunes et leur apprennent diverses compétences avec leur sens de l'humour inimitable. Ils protègent également leurs frères gnomes contre les humanoïdes maléfiques qui ne demandent qu'à les menacer.

Gruumsh. Gruumsh est le dieu des orques, et la religion qu'il impose est basée sur l'intimidation et la terreur. Ses prêtres essayent systématiquement de prendre la tête de la tribu dont ils font partie, ou du moins à devenir les conseillers du chef. Beaucoup s'arrachent un œil afin de davantage ressembler à leur seigneur et maître.

Héronéus. Le clergé du dieu de la Bravoure est organisé comme un ordre militaire. Sa chaîne de commandement est impeccablement définie, de même que ses lignes d'approvisionnement, et ses armureries ne sont jamais vides. Ses prêtres combattent les adorateurs d'Hextor partout où ils les trouvent, passant le reste de leur temps à protéger les régions civilisées contre les forces du Mal.

Hextor. La force est l'unique valeur reconnue par le clergé d'Hextor. Bien que malfaisant, ce culte n'est pas aussi souterrain que les autres

religions maléfiques, et les temples consacrés au dieu de la Tyrannie se dressent dans beaucoup de grandes villes. Les prêtres d'Hextor s'habillent en noir et leurs vêtements s'ornent souvent de crânes ou de visages blafards.

Kord. Les prêtres de Kord vénèrent la force physique, mais pas la domination des faibles. Ses temples prennent souvent la forme d'auberges pour guerriers, et ses prêtres, qui s'habillent fréquemment de rouge et de blanc, ressemblent davantage à des combattants qu'à des hommes d'Église.

Moradin. Les prêtres de Moradin président la plupart des cérémonies naines. Ils conservent aussi l'arbre généalogique de toutes les familles de leur clan, éduquent les jeunes et défendent la communauté en cas d'agression extérieure.

Nérull. Le Faucheur est craint dans tous les pays. Ses prêtres, vêtus de rouge sang, sont des tueurs psychopathes qui complotent en secret contre tout ce qui est bon. Ils n'ont aucun sens de la hiérarchie, et il leur arrive même de s'affronter entre eux.

Obad-Haï. Les prêtres d'Obad-Haï ne dépendent pas d'une hiérarchie; tous les membres de leur ordre se considèrent comme égaux. Ils portent des vêtements de couleur rouille et entretiennent des temples perdus au fond des bois, le plus souvent bien loin des régions civilisées. Ils préfèrent rester seuls et ne s'occupent que rarement des affaires de la société.

Olidammara. Le culte d'Olidammara dispose d'une organisation extrêmement sommaire, à tel point que rares sont les temples que le Filou rieur ne doit pas partager avec d'autres divinités. Pourtant, ses prêtres sont nombreux. Ils officient souvent dans les campagnes, quand ils ne remplissent pas le rôle de prêtres errants. Ils ont souvent une seconde profession, comme par exemple ménestrel ou brasseur, et on peut donc les trouver faisant n'importe quel métier. Leur mode vestimentaire n'est pas réglementé non plus.

Pélor. Les prêtres de Pélor aident les pauvres et les malades, ce qui explique qu'ils soient si appréciés des gens du peuple. Les temples consacrés à l'Étincelant sont des sanctuaires pour les miséreux et les mal portants, et ses prêtres tout de jaune vêtus sont souvent des individus doux et généreux, qui ne s'emportent que pour affronter les forces du Mal.

Saint Cuthbert. Très rigide, l'ordre de Saint Cuthbert ne supporte pas le Mal ni la bêtise. Ses prêtres défendent les gens du peuple contre les nobles qui les oppressent. Extrêmement zélés, ils cherchent sans cesse à convertir de nouveaux fidèles et détruisent leurs adversaires sans le moindre remord.

Vecna. Le culte de Vecna est assuré par de petits groupes isolés recherchant les secrets interdits pour mieux réaliser leurs plans néfastes. Le rouge et le noir sont les couleurs favorites du clergé.

Wy-Djaz. Les prêtres de Wy-Djaz évoluent dans le cadre d'une hiérarchie on ne peut plus stricte. Ils sont connus pour leur sens de la discipline et la ferveur avec laquelle ils obéissent aux ordres de leurs supérieurs. Ils officient lors des funérailles, entretiennent les cimetières et gardent les bibliothèques ésotériques. Ils portent une robe noire ou grise.

Yondalla. Les prêtres de Yondalla aident les autres halfelins à mener une existence calme et prospère en suivant les préceptes de la déesse. Ils dirigent souvent la communauté dont ils font partie.

CRÉER DE NOUVEAUX DIEUX

Rien ne vous empêche de créer vos propres dieux et religions. Les divinités peuvent exister individuellement, ou dans le cadre d'un panthéon unique.

Chaque dieu doit avoir une ou plusieurs sphères d'influence, lesquelles peuvent prendre la forme de concepts (la paix ou la mort), d'événements (la guerre ou la famine), d'éléments (le feu ou l'eau), d'activités (les voyages ou les loisirs), de classes ou de professions (magicien ou forgeron), mais aussi de races, d'alignements ou de lieux. Les dieux ayant des sphères d'influence communes peuvent agir de concert ou être en opposition permanente, selon leur alignement et leur puissance respective.

Les domaines entre lesquels un prêtre peut choisir doivent toujours être basés sur les sphères d'influence de son dieu. Généralement, chaque divinité a quatre domaines, mais certaines peuvent en avoir plus si leurs champs d'intérêt sont particulièrement étendus (à l'inverse, d'autres, concentrés sur des points bien précis, n'en ont que trois).

D&D part du principe que la société au sein de laquelle les aventuriers évoluent est polythéiste. Rien ne vous empêche d'en décider autrement, mais pensez qu'une religion unique a de grandes chances de détenir un pouvoir temporel bien plus important (comme c'était le cas lors du Moyen Âge) et qu'un tel bouleversement risque d'avoir d'importantes conséquences sur l'ensemble de votre monde de campagne.

LA MAGIE

Certains MD créent des villes semblables aux cités médiévales, peuplées de gens qui ne sont pas habitués à la magie (voire qui n'y croient pas) et qui n'ont jamais vu d'objet magique ni entendu parler de monstres mythiques. Procéder ainsi serait une erreur. En effet, vos joueurs risquent d'avoir du mal à comprendre comment eux peuvent utiliser des sorts et des objets magiques pour vaincre les monstres terrifiants des environs alors que les habitants de la ville se comportent comme si la magie n'existait pas dans leur monde.

La magie oblige à vous éloigner de la réalité historique. Chaque fois que vous créez quelque chose dans votre monde, pensez à l'impact que la magie pourrait avoir dessus. Un roi se contentera-t-il d'entourer son château de hauts remparts dans un pays où les sorts *vol* et *lévitation* sont monnaie courante ? Et comment les gardes de la trésorerie peuvent-ils s'assurer que personne ne viendra vider les coffres du royaume en se téléportant ou en traversant les murs par le biais du plan Éthéré ?

À moins que vous ne souhaitiez faire jouer une campagne variant de la norme (voir Degrés de magie différents, page 164), la magie est si omniprésente que les individus intelligents la prennent systématiquement en compte. Par exemple, un marchand ne sera pas étonné que quelqu'un d'invisible essaye de le voler, et un escroc professionnel sait que certaines personnes sont capables de détecter ses mensonges.

Les gens du peuple aussi doivent avoir conscience de l'existence de la magie. Même si les lanceurs de sorts sont assez rares à l'échelle de la population, ils restent suffisamment nombreux pour que tout le monde sache que, quand quelqu'un se casse une jambe en tombant d'un chariot, il est possible de le faire soigner en l'amenant au temple (encore que la plupart des paysans ne pourront pas acquitter le prix fixé par les prêtres). Seuls les fermiers les plus isolés ne voient jamais l'action de la magie ou ses conséquences. Voici quelques points que vous pouvez éventuellement prendre en compte dans votre monde de campagne :

- Une taverne fréquentée par les aventuriers peut afficher une pancarte indiquant « Sorts de détection interdits » au-dessus du bar, afin de permettre aux clients de se détendre sans crainte que quelqu'un cherche à lire leurs pensées ou à découvrir si certains de leurs objets sont magiques.
- Plusieurs marchands peuvent s'unir pour engager quelques magiciens quadrillant la place du marché en étant invisibles, pour mieux lancer *détection de pensées* sur les individus louches et *détection de l'invisibilité* afin de s'assurer que personne ne s'approche subrepticement de l'étal de leurs employeurs.
- La garde de la ville peut employer quelques lanceurs de sorts pour augmenter son potentiel défensif, lutter contre les jeteurs de sorts difficilement contrôlables ou faciliter les interrogatoires.
- Un tribunal peut employer des sorts tels que *détection de pensées* ou *détection du mensonge* avant de rendre son jugement lors des affaires importantes.
- Une ville peut utiliser certains sorts de bas niveau afin de faciliter la vie de ses habitants, comme par exemple *flamme éternelle* pour créer une sorte d'éclairage municipal. De la même manière, des cités particulièrement riches peuvent avoir recours à des *portails* spéciaux pour se débarrasser de leurs ordures, mais aussi équiper leurs messagers de *tapis volants* pour délivrer les missives importantes (mais ne laissez pas la magie devenir ordinaire en l'utilisant à tout bout de champ).

LES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques décrits dans le Chapitre 8 s'accompagnent tous d'un prix de vente. Cela part du principe que, même s'ils sont rares, ils peuvent être achetés au même titre que n'importe quelle autre marchandise. Les prix indiqués sont bien trop élevés pour l'immense majorité de la population, mais les gens très riches (ce qui inclut les personnages à partir des niveaux intermédiaires) peuvent acheter certains de ces objets, ou encore se les faire fabriquer sur commande par les lanceurs de sorts PNJ. Dans certaines cités et métropoles, on trouve quelques

échoppes spécialisées dans la vente des objets magiques et qui s'adressent à une clientèle majoritairement constituée d'aventuriers (elles bénéficient bien évidemment de protections magiques très importantes pour se prémunir des voleurs). Il arrive également que certains objets magiques soient vendus au marché ou dans d'autres boutiques. Par exemple, un armurier peut avoir quelques armes magiques à proposer en plus de ses armes normales.

LA SUPERSTITION

Ce n'est pas parce que la plupart des gens sont conscients de l'existence de la magie qu'ils savent comment elle fonctionne. La superstition risque d'être très présente dans l'univers de campagne, et certains individus dénués de scrupules n'hésitent sans doute pas à en profiter, en vendant des charmes et autres babioles aux vertus magiques purement imaginaires. Les gens du peuple connaissent des signes particuliers pour chasser le Mal, prononcent certaines phrases dans l'espoir qu'elles auront un effet tangible (comme « À vos souhaits » lorsque quelqu'un éternue), voient des signes inquiétants (ou, au contraire, bénéfiques) dans la formation des oiseaux en vol, et ainsi de suite. Ces petits comportements ne peuvent que rendre votre campagne plus crédible en faisant plus « couleur locale » et en montrant aux personnages que la magie est redoutée des gens du peuple, au même titre que tout ce qui est méconnu.

LES RESTRICTIONS EN MATIÈRE DE MAGIE

Dans certaines régions civilisées, l'usage de la magie peut être réglementé, ou même prohibé. Peut-être chaque lanceur de sorts a-t-il besoin d'un permis pour exercer, ou encore d'une autorisation écrite délivrée par le seigneur local. Dans un tel lieu, les objets magiques et les sorts permanents sont rares. Par contre, les protections contre la magie, elles, peuvent être très nombreuses, selon que les autorités sont paranoïaques ou non à ce sujet.

Certaines localités peuvent également interdire des sorts spécifiques. Par exemple, lancer le moindre sort pouvant aider à voler son prochain (comme *invisibilité* et la plupart des illusions) pourra être considéré comme un crime. Les enchantements (sorts de charme ou de coercition, *suggestion*, *domination*, etc.) sont parmi les premiers interdits, en raison de leur effet inhibiteur sur le libre arbitre du sujet. Les sorts destructeurs sont eux aussi frappés d'interdit, pour des raisons évidentes. Enfin, un dirigeant local peut avoir une phobie liée à un sort ou un effet bien précis (par exemple, les sorts de changement de forme, s'il a peur que quelqu'un cherche à prendre sa place).

BÂTIR UN MONDE DIFFÉRENT

Les règles sont très souples pour ce qui est de créer votre univers de campagne, et pourtant elles partent du principe que votre monde est plus ou moins basé sur la société médiévale européenne. Cela étant, rien ne vous empêche de modifier ces paramètres.

LA SOCIÉTÉ

Vous pouvez modifier votre campagne en changeant les bases culturelles de votre société. Une campagne à l'ambiance africaine, indienne, inca ou arabe peut être extrêmement intéressante. Mais ne vous sentez pas limité par la culture que vous avez choisie. Si vous n'aimez pas le fait que les guerriers des sociétés tribales d'Afrique noire ne portaient pas d'armure métallique, modifiez cette donnée dans le cadre de votre campagne. Même si la plupart des mondes de *D&D* sont basés sur la société féodale du Moyen Âge, ils sont eux aussi assez distants de la réalité historique. N'oubliez pas les facteurs détaillés plus haut (géographie, écologie, etc.), qui pourront éventuellement être modifiés par votre choix. La magie telle qu'elle est décrite à *D&D* peut très bien s'adapter à d'autres cultures, et plus particulièrement à la culture extrême-orientale.

La culture asiatique

En guise d'exemple détaillé, partons du principe qu'un MD désire créer une campagne axée sur le Japon féodal et la Chine médiévale. Il décide de ne pas toucher aux races, mais interdit la classe de barde à ses joueurs, jugeant qu'elle est trop occidentale. Dans le même temps, il change le nom de la classe de paladin en samouraï et décide que les pouvoirs et aptitudes de ce personnage ne sont pas liés à sa foi, mais à sa force intérieure, le *ki*. Enfin, il crée trois classes de prestige pour les ninjas, les wujens et les kensaïs.

En consultant le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*, il constate que l'équipement proposé aux personnages lui convient, mais décide d'y ajouter quelques armes asiatiques qu'il a trouvées au fil de ses recherches (voir la Table 6–2).

Armes asiatiques

Toutes les armes décrites dans le *Manuel des Joueurs* (voir les Tables 7–4 et 7–10 du Chapitre 7) fonctionnent dans le cadre d'une campagne asiatique. Celles qui sont particulièrement appropriées sont : arbalète légère, arc court, arc court composite, arc long, arc long composite, bâton, dague, demi-pique, faux, fléau d'armes léger, gourdin, hache d'armes, hachette, kama, kukri, lance, nunchaku, pique, serpe, shuriken, siangham et trident. Notre MD complète sa liste en y ajoutant les armes suivantes :

Aiguilles pour sarbacane. Ces aiguilles en fer longues de 5 centimètres sont vendues par 20, dans de petits étuis en bois ou en bambou. Leur pointe est souvent enduite d'un poison tel que l'extrait de sanvert, la tormentille, l'ajonc à fleurs bleues, l'essence d'ombre, ou même la mortelame.

Katana. Le katana fonctionne en tout point comme une épée bâtarde, mais il n'existe pas de meilleure épée non magique au monde. Considéré comme une arme de maître, il confère un bonus de +1 aux jets d'attaque de son utilisateur. Il est trop grand pour qu'il soit possible de l'utiliser à une main sans avoir reçu la formation adéquate, ce qui explique qu'il soit classé comme arme exotique. Une créature de taille M peut s'en servir comme d'une arme de guerre, à condition de le manier à deux mains (une créature de taille G peut s'en servir à une main et comme une arme de guerre). En prenant le don Maniement des armes exotiques (katana), une créature de taille M peut le manier à une main. Son bonus d'arme de maître ne s'additionne pas à un éventuel bonus d'altération à l'attaque.

Kusari-gama. Le kusari-gama est constitué d'une lame courbe fixée au bout d'une chaîne. On peut l'utiliser comme une arme double ou une arme conférant une allonge importante. Si le personnage s'en sert comme d'une arme double, il encourt les malus qu'impose normalement le combat à deux armes quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère. Dans ce cas, il peut uniquement attaquer les adversaires adjacents.

Si l'aventurier préfère bénéficier de l'allonge qu'offre le kusari-gama, il peut frapper les ennemis se trouvant à 3 mètres de distance. Contrairement aux autres armes de ce type, il peut également combattre les adversaires adjacents, mais en portant une seule attaque seulement, au choix. La lame (kama) est une arme tranchante infligeant 1d6 points de dégâts, la chaîne étant une arme contondante occasionnant 1d4 points de dégâts.

Le kusari-gama peut être utilisé pour faire un croc-en-jambe à la cible. Si l'attaque échoue et si l'adversaire riposte en tirant violemment sur l'arme pour déséquilibrer le personnage, ce dernier n'a qu'à la lâcher pour éviter de tomber.

TABLE 6–2 : ARMES ASIATIQUES

	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes courantes – distance						
Petites						
Sarbacane	1 po	1	x2	3 m	1 kg	Perforant
Aiguilles, sarbacane (20)	1 po	—	—	—	*	—
Armes de guerre – corps à corps						
Petites						
Wakizashi**	300 po	1d6	19–20/x2	—	1,5 kg	Tranchant
Armes exotiques – corps à corps						
Moyennes						
Katana†	400 po	1d10	19–20/x2	—	3 kg	Tranchant
Grandes						
Kusari-gama	10 po	1d6/1d4	x2	—	1,5 kg	Contondant, Tranchant

* Poids négligeable.
** Sauf précisions contraires, similaire à une épée courte de maître.
† Sauf précisions contraires, similaire à une épée bâtarde de maître.

Le kusari-gama confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au PJ de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Botte secrète permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (au lieu du bonus de Force) quand on utilise un kusari-gama.

Sarbacane. Cette arme sert à tirer de petites aiguilles à plusieurs mètres de distance. Elle est silencieuse et ses projectiles sont souvent enduits de poison (voir ci-dessus).

Wakizashi. Cette petite épée courte à lame légèrement courbée est obtenue à l'aide de méthodes connues des seuls maîtres forgerons. Considérée comme une arme de maître, elle procure un bonus de +1 aux jets d'attaque de son utilisateur. Ce bonus ne s'additionne pas à un éventuel bonus d'altération à l'attaque.

Autres éléments asiatiques

Le MD invente son monde en le peuplant de seigneurs féodaux qui servent tous le même dirigeant et sont les maîtres absolus de leurs paysans. Les monastères sont courants, les moines jouant le même rôle que les prêtres pour ce qui est de la quête de la spiritualité. Certains arts, tels que la poésie (haïku), le théâtre (no), la peinture et le travail de la porcelaine, prennent une plus grande importance au sein de la société (ce qui est ironique, le MD ayant décidé d'interdire les bardes !), à tel point que la version locale de Représentation (tournée vers les types d'expression artistique mentionnés ci-dessus) devient une compétence que tous les personnages, ou presque, se doivent de choisir s'ils veulent s'élever dans la société.

LA TECHNOLOGIE

Le niveau de technologie définit autant un monde que la société qui l'occupe. Il suffit par exemple que la poudre à canon devienne disponible pour que l'art de la guerre en soit totalement bouleversé. D'un seul coup, un homme du peuple armé d'un mousquet devient une menace pour un chevalier en armure, et les murailles d'un château ne suffisent plus à se protéger d'une invasion. Moins enfermés chez eux, les gens deviennent moins isolationnistes et les mentalités changent à leur tour.

Taille et dégâts des armes

Certains adversaires des aventuriers peuvent utiliser des armes dont la taille diffère par rapport à celle qui est indiquée dans le *Manuel des Joueurs*. Dans ce cas, utilisez la table de conversion suivante :

Une taille de moins	Dégâts d'origine	Une taille de plus
1	1d2	1d3
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	2d6
1d6	1d10	2d6
1d8	1d12	2d8

Pour une version encore plus grande d'une arme infligeant deux dés de dégâts, convertissez chaque dé selon la table indiquée. Par exemple, une grande épée longue (taille G) inflige 2d6 points de dégâts (au lieu de 1d8) et une épée longue géante (taille TG) en occasionne 2d8 (chaque d6 étant transformé en d8).

Une arme si petite qu'elle inflige moins de 1 point de dégâts par coup devient inutile.

Technologie primitive

Il peut être passionnant de faire jouer une campagne dans un monde à l'âge du bronze, où les armes et armures sont encore grossières et peu efficaces, ou encore plus tôt, par exemple à l'âge de la pierre (époque où le métal est pratiquement inexistant). Dans ce type de campagne, la survie est bien souvent la priorité des personnages, car trouver de quoi se nourrir et se chauffer consiste déjà un défi en soi (surtout si vous jouez durant une période glaciaire). Les aventuriers ne trouveront pas de boutiques où acheter leur équipement, ni même d'endroit sûr où passer la nuit. Et, dans ces conditions, le moindre animal tué peut être source de viande, de peaux qui deviendront des vêtements, et d'armes et d'outils (obtenus à partir des os).

Dans certaines campagnes, les armes à feu peuvent être redoutables.

Illus. d'A. Swekel

Armes correspondant à une technologie primitive

Que ce soit à l'âge du bronze ou de la pierre, les armes sont faites sans fer ni acier. Celles qui sont taillées dans des matériaux moins tranchants, tels que l'os ou la pierre, s'accompagnent d'un malus de –2 aux jets d'attaque et de dégâts (les dégâts ne peuvent toutefois descendre en dessous de 1).

Technologie avancée

À l'inverse, il est possible de faire jouer sa campagne dans un univers où la technologie est plus avancée de quelques siècles. En jouant à l'époque de la Renaissance, par exemple, vous pouvez ajouter les inventions suivantes à l'équipement des personnages : horloge, montgolfière, presse typographique, et même quelques engins à vapeur expérimentaux. Mais surtout, les aventuriers et leurs adversaires ont désormais la possibilité de faire usage d'armes à feu !

TABLE 6–3 : ARMES DE LA RENAISSANCE

	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes exotiques (armes à feu) – distance						
Petites						
Pistolet	250 po	1d10	x3	15 m	1,5 kg	Perforant
Balles, pistolet (10)	3 po	—	—	—	1 kg	—
Moyennes						
Mousquet	500 po	1d12	x3	45 m	5 kg	Perforant
Balles, mousquet (10)	3 po	—	—	—	1 kg	—

Table 6–4 : projectiles à impact de la Renaissance

Arme*	Prix	Dégâts	Rayon de l'explosion	Facteur de portée	Poids
Bombe	150 po	2d6	1,5 m	3 m	500 g
Bombe fumigène	70 po	Fumée	**	3 m	500 g

* Aucune compétence n'est nécessaire pour utiliser les projectiles à impact.
** Voir description.

Armes à feu de la Renaissance

Les armes à feu sont considérées comme des armes à distance. La compétence Maniement des armes exotiques (armes à feu) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de –4 au jet d'attaque. Il ne peut pas exister d'armes à feu de force (le bonus de Force n'est jamais ajouté aux dégâts infligés à l'aide de telles armes).

Balle. Ce petit projectile de forme sphérique se vend par bourse de 10. La bourse proprement dite a un poids négligeable.

Mousquet. Le mousquet ne tire qu'un coup ; une action simple est nécessaire pour le recharger.

Pistolet. Le pistolet ne tire qu'un coup ; une action simple est nécessaire pour le recharger.

Poudre. Si la poudre brûle (une once, soit une trentaine de grammes, illumine autant qu'un bâton éclairant mais se consume en 1 round) et peut même exploser sous certaines conditions, elle est surtout utilisée pour propulser une balle tirée par un pistolet ou un mousquet, ou encore pour créer des bombes (voir ci-dessous). Une once de poudre est nécessaire pour tirer une balle. La poudre est vendue dans des barils d'une contenance de 7,5 kilos (poids total 10 kilos, prix 250 po), ou encore dans des cornes étanches (contenance 1 kilo, poids négligeable, 35 po). Humide, la poudre devient inutilisable.

Projectiles à impact de la Renaissance

Aucune compétence n'est nécessaire pour utiliser ces projectiles à impact explosifs, que l'on lance à l'aide d'une attaque de contact à distance. En cas de coup au but, l'arme touche la créature visée et quiconque se trouve dans un rayon de 1,50 mètre (cible comprise) subit les dégâts indiqués. Si le coup est raté, il faut déterminer où la bombe atterrit, comme pour un projectile à impact normal. Toutes les créatures touchées essuient les dégâts mentionnés.

Bombe. Ce projectile sphérique et gros comme le poing s'accompagne d'une mèche qu'il faut allumer (action simple) avant de le lancer. La poudre contenue à l'intérieur inflige 2d6 points de dégâts à 1,50 mètre à la ronde. Les créatures se trouvant dans la zone dangereuse ont droit à un jet de Réflexes (DD 20). En cas de succès, les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.

Bombe fumigène. La mèche de cette bombe cylindrique doit être allumée (action simple) avant d'être lancée. Un round après avoir été allumée, la bombe émet un épais nuage de fumée de 6 mètres de rayon. Il persiste pendant 1d3+6 rounds par temps calme, et pendant 1d3+1 rounds seulement en cas de vent. Dans le nuage, la visibilité est limitée à une soixantaine de centimètres, et quiconque se trouve à l'intérieur bénéficie d'un camouflage à 90 %.

Technologie très avancée

On peut également imaginer une campagne se déroulant dans un univers très avancé. Peut-être un vaisseau spatial a-t-il atterri (ou s'est-il écrasé) sur le monde des personnages. Cela a pu se passer bien des années plus tôt, avec pour conséquence que le vaisseau partiellement détruit est désormais devenu un donjon étrange où se mêlent magie inexplicable (la technologie) et monstres plus insolites les uns que les autres (extraterrestres survivants et robots). À moins que la civilisation avancée n'ait vécu dans le monde de campagne mais ne l'ait quitté depuis longtemps, laissant derrière elle une partie de ses secrets, dans des sites en ruine qui n'attendent que les aventuriers assez courageux pour les explorer. Dans le cadre d'une telle campagne, rien ne vous empêche de décider que la plupart des monstres étranges sont en fait le produit d'expériences génétiques réalisées il y a des siècles de cela. Enfin, il est possible que des créatures plus avancées aient décidé de s'installer sur la planète des aventuriers et d'aider le développement des races qu'elles y trouvent, ou au contraire de les réduire en esclavage. Si elles arrivent à se faire des alliés au sein de la population locale, elles peuvent transmettre leur technologie au compte-gouttes à leurs fidèles serviteurs.

Quelle que soit la manière dont vous décidez d'introduire une technologie avancée dans votre campagne, assurez-vous que les objets que vous donnez aux personnages sont l'équivalent d'artefacts ; autrement dit, qu'il n'en existe qu'un nombre extrêmement restreint et qu'il est très difficile, voire impossible, d'en retrouver si on les perd. Ces objets ne doivent pas prendre l'ascendant sur le reste de la campagne, mais ils peuvent être amusants de temps en temps. Qui n'a jamais rêvé de chasser le dragon au fusil de gros calibre ? Et imaginez la surprise des aventuriers se retrouvant face à un robot de guerre alors qu'ils s'attendaient à affronter une meute de trolls ! Mais n'en abusez pas, sous peine de lasser vos joueurs.

Quelques armes sont décrites ci-dessous. Aucun prix n'est indiqué, car il est impossible de les fabriquer ; elles ne peuvent qu'être trouvées comme des artefacts.

Les caractéristiques de ces armes ont également pour but de vous montrer comment gérer des situations que vous avez du mal à appréhender. Comme vous avez sans doute une bonne idée de la façon dont fonctionne une arme à feu (ou même un pistolet-laser !), vous pouvez vous en servir de base pour extrapoler. Imaginons par exemple que vous souhaitiez concevoir un piège tirant un grand nombre de fléchettes en même temps. Pourquoi ne pas vous servir des caractéristiques du fusil automatique pour vous faciliter la tâche ? En décrivant le piège, vous pourriez même dire qu'il ressemble à une mitrailleuse pour que vos joueurs comprennent bien son fonctionnement.

Armes à feu de l'ère moderne

Les armes à feu sont considérées comme des armes à distance. La compétence Maniement des armes exotiques (armes à feu) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de –4 au jet d'attaque. Il ne peut pas exister d'armes à feu de force (le bonus de Force n'est jamais ajouté aux dégâts infligés à l'aide de telles armes).

Cartouche métallique. Cette balle en plomb et en cuivre est enchâssée dans une cartouche en laiton qui décuple son efficacité.

Cartouche pour fusil à pompe. Cette cartouche cylindrique est dotée d'une amorce métallique à l'une de ses extrémités. Elle est emplie de poudre et de plusieurs billes de plomb.

Chargeur pour arme automatique. Ce chargeur renferme des cartouches métalliques (décrites ci-dessus). Sa contenance est variable : 20 cartouches pour un pistolet automatique et 30 cartouches pour un fusil automatique. Le chargeur est inséré dans la crosse du pistolet ou du fusil.

Fusil à pompe. Le fusil à pompe tire une grande quantité de petites billes de plomb, qui infligent des dégâts dépendant de la distance à laquelle se trouve la cible : 3d6 points de dégâts à moins de 3 mètres, 2d6 entre 3 et 6 mètres, et 1d6 au-delà (dans un diamètre de 1,50 mètre et jusqu'en limite de portée). Il ne tire qu'une fois par round mais peut être utilisé 5 fois avant qu'il ne soit nécessaire de le recharger. Il faut une action simple pour recharger une ou deux cartouches, et une action complexe pour en recharger entre trois et cinq.

Fusil à répétition. Le fusil à répétition ne tire qu'une fois par round, mais il peut tirer jusqu'à 6 cartouches avant qu'il ne soit nécessaire de le recharger (action complexe).

Fusil automatique. Ce fusil peut tirer un total de 30 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut une action simple pour changer de chargeur.

Lance-grenades. Cette arme permet de tirer des grenades fumigènes ou à fragmentation jusqu'à la portée indiquée, mais il est nécessaire de la recharger après chaque tir (ce qui demande une action simple). Le lance-grenades prend la forme d'un tube métallique fixé sur un trépied et équipé d'un mécanisme de visée. Les grenades fumigènes ou à fragmentation sont faites pour aller à l'intérieur (voir Projectiles à impact, ci-dessous).

Pistolet automatique. Ce pistolet peut tirer un total de 20 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut une action simple pour changer de chargeur.

Revolver. Le revolver ne tire qu'une fois par round, mais il peut tirer jusqu'à 6 cartouches avant qu'il ne soit nécessaire de recharger son barillet (action complexe).

Projectiles à impact de l'ère moderne

Ces projectiles explosifs fonctionnent comme ceux de la Renaissance (voir plus haut).

Dynamite. La mèche de ce bâton d'explosif doit être allumée (action simple) avant de le lancer. La déflagration affecte un rayon de 1,50 mètre et inflige 3d6 points de dégâts (feu). Un jet de Réflexes réussi (DD 20) permet de réduire ce total de moitié.

Grenade à fragmentation. Une grenade à fragmentation ressemble à un gros œuf fixé à une tige d'une trentaine de centimètres et dotée d'ailettes. Quand on la lance à la main, on utilise son facteur de portée propre ; par contre, si on la tire à l'aide d'un lance-grenades, c'est le facteur de portée de ce dernier qui est pris en compte. L'explosion inflige 6d6 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres (moitié feu, moitié perforants). Un jet de Réflexes réussi (DD 20) permet de réduire ce total de moitié.

Grenade fumigène. Une grenade fumigène ressemble à un petit cylindre fixé à une tige d'une trentaine de centimètres et dotée d'ailettes. Quand on la lance à la main, on utilise son facteur de portée propre ; par contre, si on la tire à l'aide d'un lance-grenades, c'est le facteur de portée de ce dernier qui est pris en compte. Un round après avoir atterri ou touché sa cible, elle libère un épais nuage de fumée de 6 mètres de rayon. Il persiste pendant 1d3+6 rounds par temps calme, et pendant 1d3+1 rounds seulement en cas de vent. Dans le nuage, la visibilité est limitée à une soixantaine de centimètres, et quiconque se trouve à l'intérieur bénéficie d'un camouflage à 90 %.

Table 6–5 : armes de l'ère moderne

	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes exotiques (armes à feu) – distance					
Petites					
Pistolet automatique	1d10	x3	45 m	2,5 kg	Perforant
Cartouche métallique (20)	—	—	—	250 g	—
Revolver	1d10	x3	30 m	1,5 kg	Perforant
Cartouche métallique (20)	—	—	—	250 g	—
Moyennes					
Fusil à pompe	*	*	3 m	5 kg	Perforant
Cartouche pour fusil à pompe (20)	—	—	—	250 g	—
Fusil à répétition	1d12	x3	60 m	5 kg	Perforant
Cartouche métallique (20)	—	—	—	250 g	—
Fusil automatique	1d12	x3	75 m	6 kg	Perforant
Cartouche métallique (30)	—	—	—	250 g	—
Grandes					
Lance-grenades	*	*	60 m	6 kg	**

* Voir description.
** Tire des grenades fumigènes ou à fragmentation ; voir la Table 6–6.

Table 6–6 : projectiles à impact de l'ère moderne

Arme*	Dégâts	Rayon de l'explosion	Facteur de portée	Poids
Dynamite	3d6**	1,50 m	3 m	500 g
Grenade à fragmentation	6d6	6 m	3 m	500 g
Grenade fumigène	Fumée	**	3 m	500 g

* Aucune compétence n'est nécessaire pour utiliser les projectiles à impact.
** Voir description.

Armes futuristes

Les armes futuristes sont considérées comme des armes à distance, même si elles infligent des dégâts particuliers. La compétence Maniement des armes exotiques (armes futuristes) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de –4 au jet d'attaque. Il ne peut pas exister d'armes futuristes de force (le bonus de Force n'est jamais ajouté aux dégâts infligés à l'aide de telles armes).

Cartouche à combustible. Cette cartouche compacte se fixe sous le canon d'un lance-flammes, près de sa base. Elle contient suffisamment de combustible concentré pour tirer 10 fois.

Cartouche d'énergie. Cette cartouche vient se fixer dans la crosse d'un fusil à antimatière, d'un fusil-laser ou d'un pistolet-laser. Elle permet de tirer 2 fois (fusil à antimatière) ou 50 fois (fusil-laser, pistolet-laser).

Fusil à antimatière. Cette arme est dévastatrice à faible distance. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par round et son chargeur est juste bon pour 2 coups. Une action simple est nécessaire pour changer de cartouche à énergie.

Fusil-laser. Le fusil-laser peut tirer un total de 50 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut une action simple pour changer de cartouche à énergie.

Lance-flammes. Le lance-flammes ne tire qu'une fois par round. Il est nécessaire de le recharger au bout de 10 coups, ce qui prend une action simple.

Pistolet-laser. Le pistolet-laser peut tirer un total de 50 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut une action simple pour changer de cartouche à énergie.

Table 6–7 : armes futuristes

	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes exotiques (armes futuristes) – distance					
Petites					
Pistolet-laser	2d10	x2	30 m	1 kg	Spécial
Cartouche à énergie	—	—	—	250 g	—
Moyennes					
Fusil à antimatière	6d10	x2	3 m	5 kg	Spécial
Cartouche à énergie	—	—	—	250 g	—
Fusil-laser	3d10	x2	60 m	3,5 kg	Spécial
Cartouche à énergie	—	—	—	250 g	—
Lance-flammes	3d6‡	—	6 m	4 kg	Spécial
Cartouche de combustible	—	—	—	250 g	—

‡ Les dégâts sont infligés dans une zone de 1,50 mètre de diamètre et jusqu'en limite de portée.

Degrés de magie différents

Vous pouvez également changer votre campagne en modifiant le degré de magie disponible :

Magie limitée. Dans ce type de campagne, lanceurs de sorts et objets magiques sont deux fois moins fréquents que d'habitude. Les objets magiques ne sont pas à vendre, car ils sont si rares que personne n'a envie de s'en séparer. Il est bien évidemment possible de négocier une ou deux transactions, mais elles constituent l'exception à la règle.

Les gens du peuple ne voient presque jamais la magie en action, et beaucoup ne croient même pas en son existence. Ils sont terrifiés quand ils se retrouvent en présence d'un sort ou d'une créature magique (lesquelles sont sans doute considérées comme des « démons », au même titre que les PJ jeteurs de sorts). Les persécutions sont possibles, et magiciens comme ensorceleurs feraient bien de redouter les chasses aux sorcières. Les pratiquants de la magie divine sont sans doute moins menacés, encore que cela dépende de la société au sein de laquelle ils évoluent.

Magie omniprésente. Lanceurs de sorts et objets magiques sont deux fois plus nombreux que d'habitude, voire plus encore. La plupart des personnages ont au moins un ou deux niveaux en magicien ou en ensorceleur, et même un humble commerçant peut être jeteur de sorts de niveau 1. Les objets magiques s'échangent avec autant de facilité que les autres marchandises, et les sorts sont utilisés pour communiquer, ou encore pour éclairer les maisons et conserver une chaleur agréable à l'intérieur. Bref, la magie remplace l'usage que nous faisons de la technologie dans la vie de tous les jours.

Ce type de campagne peut prendre deux grandes directions. La première consiste à partir du principe que votre monde est totalement fantastique et la magie courante, ce qui vous permet de créer des créatures et des conditions défiant toute logique. Vous pouvez également traiter la situation par le biais de la comédie, auquel cas la magie devient tout simplement la technologie de votre univers de jeu : de petits diablotins enfermés dans des boîtes effectuent les calculs à la manière de nos ordinateurs, et chaque foyer possède son appareil (magique, bien sûr) de transmission d'image et de son, qui ressemble à s'y méprendre à une télévision. Cette option peut se révéler désopilante, mais vous devez avoir conscience qu'elle ne se prête vraisemblablement pas à une campagne à long terme.



CHAPITRE 7

Illus. d'A. Swekel

Mialyë et Tordek contemplent les richesses amassées dans la salle au trésor. Pour arriver jusque-là, ils ont dû vaincre trois trolls, contourner plusieurs pièges et résoudre l'énigme du golem d'or avant que ce dernier ne les écrase. Désormais, ils sont non seulement plus riches, mais ils ressortent grandis de cette aventure en termes d'expérience et de puissance.

Les points d'expérience servent à quantifier les exploits des personnages. Ils représentent l'entraînement incessant auquel les aventuriers se soumettent et l'apprentissage permanent qui va de pair avec leur mode de vie. Dans l'univers du jeu, plus un personnage est expérimenté, plus grande est sa puissance. Les points d'expérience, ou PX, lui permettent de gagner des niveaux et de nouvelles facultés, ce qui ne peut qu'ajouter à l'intérêt du jeu en offrant sans cesse de nouvelles possibilités.

Les lanceurs de sorts sont parfois obligés de dépenser des points d'expérience pour utiliser leurs sorts les plus puissants. Dans ce sens, les PX représentent un peu du personnage, de même que quand on en utilise pour fabriquer des objets magiques.

Les aventures permettent également d'amasser des trésors. Les personnages trouvent de l'or et des objets de valeur, grâce auxquels ils peuvent s'acheter un meilleur équipement, mais aussi des objets magiques augmentant leur puissance et leurs capacités.

LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand les personnages terrassent des monstres, le MD leur accorde les points d'expérience correspondants. Plus les monstres sont dangereux, plus les aventuriers gagnent un nombre de PX important. Les personnages se partagent les PX conquis de haute lutte et gagnent un niveau chaque fois que leur total atteint une certaine valeur (voir la Table 3–2, page 22 du *Manuel des Joueurs*).

ATTRIBUTION CLASSIQUE DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Avant d'accorder aux PJ les points d'expérience qu'ils méritent, il faut diviser l'aventure en rencontres, et éventuellement scinder les rencontres en plusieurs parties. Si vous utilisez les créatures présentées dans le *Manuel des Monstres*, une part du travail a déjà été faite pour vous. Chaque monstre est associé à un facteur de puissance (ou FP), qui indique directement un nombre de points d'expérience quand on le compare au niveau moyen du groupe.

Le facteur de puissance quantifie la difficulté que le groupe devrait avoir à vaincre un monstre ou à contourner un piège. Le Chapitre 4 l'utilise pour déterminer le niveau de difficulté (ou ND) des rencontres. Comme son nom l'indique, le ND définit la difficulté relative d'une rencontre par rapport à la puissance du groupe. La manière de résoudre une rencontre dépend de sa nature : s'il s'agit d'un monstre, il faut souvent le vaincre ou parvenir à un accord avec lui, tandis que pour un piège, il faut le désamorcer, ou tout simplement le contourner.

En tant que MD, c'est à vous de décider quand les personnages ont accompli la tâche que la rencontre proposait. Dans la plupart des cas, c'est très simple. Ont-ils terrassé l'ennemi qui leur était opposé ? Dans ce cas, ils gagnent les points d'expérience correspondants. Mais il arrive aussi qu'il soit plus difficile de se prononcer. Imaginons que les aventuriers passent sans bruit à côté d'un minotaure endormi pour s'introduire dans la salle au trésor. Peut-on considérer qu'ils ont « vaincu » le monstre ? Si leur objectif consistait à s'introduire dans la pièce et si le minotaure ne faisait qu'en garder l'entrée, la réponse est probablement oui. Mais c'est à vous de décider.

Seuls les personnages qui prennent part à une rencontre peuvent prétendre aux points d'expérience correspondants. Ceux qui sont morts avant ne gagnent aucun

PX, même s'ils ont été ramenés à la vie par la suite (il en va de même de ceux qui étaient endormis ou hors de combat pendant la rencontre).

Pour déterminer combien de points d'expérience rapporte une rencontre, procédez de la façon suivante :

1. Calculez le niveau du groupe (qui correspond au niveau moyen de tous ses membres).
2. Déterminez le facteur de puissance de chaque monstre vaincu.
3. Trouvez le nombre de PX correspondants en consultant la Table 7–1 : points d'expérience (monstre unique). Le résultat qui vous intéresse se trouve au point de rencontre de la ligne correspondant au niveau du groupe et de la colonne indiquant le facteur de puissance du monstre.
4. Additionnez les PX de chaque monstre vaincu pour trouver le total gagné par le groupe.
5. Divisez ce total entre tous les membres du groupe présents et valides au début de la rencontre (même s'ils ont perdu connaissance ou s'ils sont morts au cours du combat).

N'accordez pas de points d'expérience pour les créatures convoquées par les adversaires des personnages, car ce pouvoir est déjà inclus dans le calcul du FP des monstres (vous ne donnerez pas davantage de PX aux aventuriers si la prêtresse drow lance *ténèbres infernales*, alors pourquoi le feriez-vous si elle jette *convocation de monstres IV* ?).

Exemple. Un groupe constitué de cinq personnages de niveau 4 vient à bout de deux ogres. Ces monstres ont un facteur de puissance de 2, ce qui signifie que les aventuriers gagnent 600 PX par ogre, soit 1200 PX en tout. Comme ils sont cinq, chacun a droit à 240 PX (1200 ÷ 5).

Monstres dont le FP est inférieur à 1

Certains monstres sont trop faibles pour avoir un facteur de puissance de 1. Par exemple, un orque isolé ne constitue pas vraiment une menace, même pour un groupe de personnages de niveau 1 ; c'est ce qui explique son FP de 1/2. Dans ce cas, calculez les points d'expérience comme si le monstre avait un FP de 1, puis divisez le total par deux.

TABLE 7–1 : POINTS D'EXPÉRIENCE (MONSTRE UNIQUE)

Niveau	Facteur de puissance									
du groupe	FP 1	FP 2	FP 3	FP 4	FP 5	FP 6	FP 7	FP 8	FP 9	FP 10
1–3	**300**	**600**	**900**	1350	1800	2700	3600	5400	7200	10800
4	300	600	800	**1200**	1600	2400	3200	4800	6400	9600
5	300	500	750	1000	**1500**	2250	3000	4500	6000	9000
6	300	450	600	900	1200	**1800**	2700	3600	5400	7200
7	263	394	525	700	1050	1400	**2100**	3150	4200	6300
8	200	300	450	600	800	1200	1600	**2400**	3600	4800
9	*	225	338	506	675	900	1350	1800	**2700**	4050
10	*	*	250	375	563	750	1000	1500	2000	**3000**
11	*	*	*	275	413	619	825	1100	1650	2200
12	*	*	*	*	300	450	675	900	1200	1800
13	*	*	*	*	*	325	488	731	975	1300
14	*	*	*	*	*	*	350	525	788	1050
15	*	*	*	*	*	*	*	375	563	844
16	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Niveau	Facteur de puissance									
du groupe	FP 11	FP 12	FP 13	FP 14	FP 15	FP 16	FP 17	FP 18	FP 19	FP 20
1–3	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4	12800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5	12000	18000	**	**	**	**	**	**	**	**
6	10800	14400	21600	**	**	**	**	**	**	**
7	8400	12600	16800	25200	**	**	**	**	**	**
8	7200	9600	14400	19200	28800	**	**	**	**	**
9	5400	8100	10800	16200	21600	32400	**	**	**	**
10	4500	6000	9000	12000	18000	24000	36000	**	**	**
11	**3300**	4950	6600	9900	13200	19800	26400	39600	**	**
12	2400	**3600**	5400	7200	10800	14400	21600	28800	43200	**
13	1950	2600	**3900**	5850	7800	11700	15600	23400	31200	46800
14	1400	2100	2800	**4200**	6300	8400	12600	16800	25200	33600
15	1125	1500	2250	3000	**4500**	6750	9000	13500	18000	27000
16	900	1200	1600	2400	3200	**4800**	7200	9600	14400	19200
17	638	956	1275	1700	2550	3400	**5100**	7650	10200	15300
18	450	675	1013	1350	1800	2700	3600	**5400**	8100	10800
19	*	475	713	1069	1425	1900	2850	3800	**5700**	8550
20	*	*	500	750	1000	1500	2000	3000	4000	**6000**

Pour les monstres dont le FP dépasse 20, doublez le nombre de PX correspondant à une créature dont le FP est inférieur de 2 points. Un FP de 21 rapporte donc deux fois plus de PX qu'un FP de 19, un FP de 23 en rapporte deux fois plus qu'un FP de 21, etc.

Les nombres en **gras** correspondent à la valeur moyenne de chaque rencontre en fonction du niveau du groupe.

* La table ne propose pas de valeur pour les rencontres dont le FP est inférieur de 8 ou plus au niveau du groupe, car les PX sont très difficiles à évaluer dans ce cas de figure. Voir Calculer soi-même les PX, page 167.

** La table ne propose pas de valeur pour les rencontres dont le FP est supérieur de 8 ou plus au niveau du groupe. Si les personnages se retrouvent opposés à de tels adversaires, c'est qu'il se passe quelque chose d'étrange et que vous devez bien réfléchir au nombre de PX rapporté par la rencontre. Voir Calculer soi-même les PX, page 167.

Facteur de puissance des PNJ

Un PNJ ayant une classe de PJ se voit associer un facteur de puissance correspondant à son niveau. Ainsi, un ensorceleur de niveau 8 a un FP de 8 (et correspond à un ND de 8). En règle générale, on considère que le fait de doubler le nombre d'adversaires augmente le niveau de difficulté de 2. Donc, deux guerriers de niveau 8 correspondent à un ND de 10, et quatre PNJ de niveau 8 à un ND de 12.

Certaines créatures sont plus puissantes que leur niveau ne pourrait le laisser penser. Par exemple, un drow dispose de sorts et d'une importante résistance à la magie, ce qui explique que son FP soit égal à son niveau +1.

D'autres créatures ont un niveau de monstre en plus de leur niveau de personnage, comme par exemple un rôdeur centaure. Dans ce cas, ajoutez le FP de base de la créature à celui que confère son niveau. Si ce rôdeur est niveau 7, il aura un FP de 10 (sa race de centaure correspondant à un FP de 3).

Comme les classes pour PNJ (voir le Chapitre 2) sont plus faibles que celles réservées aux PJ, leur facteur de puissance est lui aussi amoindri. Dans ce cas, considérez que le PNJ a un niveau de moins. Si la créature a des niveaux de monstre en plus de niveaux de classe de PNJ, ajoutez son niveau de classe –1 à son FP de base (en ajoutant au minimum +1).

Voici quelques exemples, avec des créatures de races différentes. Souvenez-vous que guerrier est une classe pour PJ, et homme d'armes pour PNJ.

	Niveau de classe		
Créature	**1**	**2**	**10**
Homme d'armes nain	1/2	1	9
Guerrier nain	1	2	10
Homme d'armes orque*	1/2	1	9
Guerrier orque*	1	2	10
Homme d'armes drow	1	2	10
Guerrier drow	2	3	11
Homme d'armes ogre**	3	3	11
Guerrier ogre**	3	4	12

* Un orque sans niveau de classe a un FP de 1/2.

** Un ogre sans niveau de classe a un FP de 2. Il conserve ses 4 DV initiaux, son bonus de base à l'attaque et tout ce qui accompagne ses niveaux de monstre.

Facteur de puissance des pièges

Les pièges peuvent être d'une grande diversité. Ceux qui sont présentés dans le Chapitre 6 ont tous un facteur de puissance. Pour les pièges que vous inventez vous-même, partez du principe que 2d6 points de dégâts correspondent à un FP de 1. Pour les pièges magiques, partez d'un FP de base égal à 1 et augmentez-le de 1 tous les 2d6 points de dégâts occasionnés (ou par niveau du sort associé au piège). Il est très rare qu'un piège ait un FP supérieur à 10.

Pour gagner les points d'expérience associés à un piège, il faut y être confronté et le désamorcer, le contourner, ou tout simplement survivre aux dégâts qu'il inflige. Un piège ne rapporte aucun PX si les personnages ignorent son existence et ne le déclenchent pas.

MODIFICATION DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ D'UNE RENCONTRE

Des orques bombardant de pierres les personnages depuis des deltaplanes rudimentaires présentent un problème autrement plus complexe à résoudre que les mêmes à pied et armés de lances. Parfois, les circonstances avantagent les monstres, mais il arrive aussi qu'elles favorisent les aventuriers. Dans ce cas, modifiez le niveau de difficulté et les PX associés à la rencontre.

Circonstances	Calcul des PX	Modification du ND
Deux fois moins difficile	x1/2 PX	–2 au ND
Sensiblement moins difficile	x2/3 PX	–1 au ND
Sensiblement plus difficile	x3/2 PX	+1 au ND
Deux fois plus difficile	x2 PX	+2 au ND

Un ND de 2 ou moins constitue l'exception à la règle, en ce sens que son augmentation ou sa diminution suit la même progression que les PX. Par exemple, une rencontre ayant normalement un ND de 1, mais qui se déroule dans des conditions deux fois plus dures que la normale, aura un ND de 2 (et non de 3).

Vous pouvez bien évidemment apporter une modification bien plus faible aux PX (+/–10%, par exemple) et conserver le même niveau de difficulté.

Voir le Chapitre 4: les aventures, pour ce qui est des facteurs qui rendent une rencontre plus ou moins dangereuse.

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté et les points d'expérience comme vous le souhaitez, mais vous devez garder quelques données à l'esprit:

- Ce sont les points d'expérience qui déterminent la progression de la campagne. Ne vous montrez pas trop avare, ni trop généreux.
- La plupart des rencontres n'ont nul besoin d'être modifiées. Ne perdez pas du temps à vous préoccuper de détails qui n'en valent pas la peine, et ne commencez à modifier les rencontres qu'après être bien habitué aux règles du jeu.
- Des jets de dés calamiteux ou des mauvais choix de la part des personnages ne justifient pas une modification des PX ou du ND. Si une rencontre est difficile parce que les aventuriers sont malchanceux ou commettent des erreurs, ils ne gagnent pas davantage de points d'expérience.
- Ce n'est pas parce que les personnages ont été affaiblis par les combats précédents que les rencontres suivantes doivent être surévaluées en termes de PX. La difficulté de chaque rencontre doit être évaluée indépendamment du reste de l'aventure.

Calculer soi-même les PX

Dans certains cas de figure, la table d'attribution des points d'expérience n'apporte pas une solution satisfaisante. Si deux orques constituent une rencontre ayant un ND de 1, et si quatre orques correspondent à un ND de 3, faut-il poursuivre la progression à l'infini? Dans ce cas, 32 orques (par exemple) équivaudraient à un ND de 9. Pourtant, un groupe de niveau 9 les éliminerait sans coup férir. À ce niveau, la CA des personnages est telle que les orques ne pourront jamais les toucher, ou presque, et un ou deux sorts suffisamment puissants devraient suffire à tuer la plupart des humanoïdes d'un seul coup. Dans ce cas, le bon sens doit primer sur la table.

Une rencontre si aisée qu'elle n'oblige pas les personnages à puiser dans leurs ressources ne doit pas rapporter le moindre point d'expérience. Par contre, un combat dangereux que les aventuriers concluent rapidement grâce à une chance insolente est censé valoir tous les PX mentionnés sur la table. Pourtant, une rencontre au cours de laquelle les personnages viennent aisément à bout d'un adversaire nettement plus puissant qu'eux (FP dépassant leur niveau de 8 ou plus) s'explique sans doute par une chance hors du commun ou des circonstances exceptionnelles rééquilibrant le combat en leur faveur. Dans ces conditions, est-il normal que les aventuriers gagnent tant de PX? C'est à vous de répondre à cette question. Nous vous recommandons de ne jamais accorder plus (ou moins) de PX qu'indiqué par la Table 7–1 pour le niveau du groupe, mais il ne s'agit pas d'une règle absolue. Vous pouvez par exemple décider qu'une rencontre ayant un ND de 2 vaut tout de même quelques points d'expérience si elle a forcé vos personnages de niveau 10 à utiliser des sorts puissants dont ils devront par la suite se passer. Dans ce cas, vous pouvez leur accorder la moitié des points d'expérience correspondant à une rencontre ayant un ND de 3, soit 125 PX. Vous pouvez également considérer que des monstres ayant un FP de 1 constituent des adversaires redoutables pour des aventuriers de niveau 10 si ceux-ci ont perdu tout leur équipement avant le début du combat.

Parfois, vous aurez peut-être envie d'accorder des points d'expérience pour des actions ne correspondant pas aux règles d'attribution normales. Dans ce cas, il s'agit de PX liés à l'histoire (voir page suivante). Nous vous conseillons d'attendre d'être un MD accompli avant de vous pencher sur la question.

OPTION: PROGRESSION DIFFÉRENTE

C'est vous qui contrôlez le rythme auquel progressent les personnages, et la meilleure façon de le faire passe par les points d'expérience. Si vous souhaitez que les aventuriers gagnent plus rapidement des niveaux, il vous suffit d'augmenter toutes les valeurs en PX de 10, 20, ou même 50% (et inversement).

Si vous procédez de la sorte, veillez à ce que la modification apportée soit constante et qu'elle s'accompagne d'une progression équivalente pour les trésors monétaires. Par exemple, si vous souhaitez que les aventuriers gagnent 20% de PX en plus à chaque rencontre, accordez-leur également 20% de trésors en plus, sans quoi ils seront pauvres (et donc mal équipés) par rapport aux autres personnages de leur niveau.

Modification du facteur de puissance

Vous pouvez également contrôler la progression des personnages en modifiant le facteur de puissance des monstres rencontrés. Si vous augmentez ce dernier, les PX attribués augmentent du même coup (et inversement).

Vous pouvez bien évidemment choisir de modifier le FP de certains monstres, même si vous n'avez aucune intention d'accélérer ou de ralentir la progression des aventuriers. Si, pour une raison ou pour une autre, vous jugez qu'une créature vaut plus (ou moins) qu'indiqué dans le *Manuel des Monstres*, modifiez son FP en conséquence. Mais attention : ce n'est pas parce que vos personnages possèdent toutes les armes possibles et imaginables contre les aberrations que les tyrannœils deviennent des créatures moins dangereuses. Cela signifie juste que votre groupe est bien équipé pour lutter contre de tels monstres.

OPTION : MÉTHODE SIMPLIFIÉE

Au lieu de calculer les points d'expérience, accordez environ 75 PX par niveau du groupe chaque fois que les personnages viennent à bout d'une rencontre équilibrée. Si la rencontre est plus dangereuse, augmentez la récompense (100, ou même 150 PX par niveau). Si elle est plus facile, réduisez-la (25 ou 50 PX par niveau). Vous pouvez également attribuer 300 PX fois le niveau du groupe par personnage et par séance, en modifiant plus ou moins ce total en fonction de la difficulté de la séance.

Ce système vous permet de contrôler très aisément la vitesse à laquelle les personnages gagnent des niveaux et le stade où ils en sont à tout moment. Le problème, c'est que cela pénalise les joueurs entreprenants, lesquels pourraient vite se sentir frustrés de toujours gagner le même nombre de PX quoi qu'ils fassent.

OPTION : POINTS D'EXPÉRIENCE LIÉS À L'AVENTURE

Les personnages viennent de sauver le fils d'un notable local, capturé par des trolls. Ils interrompent momentanément leur quête afin de ramener le jeune homme chez lui. Un tel acte leur rapporte-t-il des points d'expérience ?

Certains MD répondront forcément par l'affirmative à une telle question. Mais, pour pouvoir attribuer des PX dans une telle situation, il vous faut mettre au point un système récompensant les aventuriers en dehors du cadre des combats.

Facteur de puissance des rencontres ne résultant pas en un combat

Vous pouvez attribuer des points d'expérience quand les personnages résolvent une énigme, découvrent un secret, convainquent un PNJ de les aider, ou encore échappent à un adversaire trop puissant pour eux. Mystères, énigmes et rencontres diplomatiques (mettant l'accent sur l'interprétation que les joueurs donnent de leurs personnages) peuvent également rapporter des points d'expérience, mais cela vous oblige à un calcul supplémentaire.

Ce type de rencontre présente encore plus de variables que les pièges pour ce qui est de l'évaluation du FP. Une rencontre diplomatique ne peut être considérée dangereuse que si les aventuriers s'exposent à un risque sérieux en cas d'échec. Par exemple, les personnages discutent avec un PNJ connaissant le mot de passe permettant de pénétrer à l'intérieur de la prison magique dans laquelle un des membres du groupe est enfermé. Si les PJ ne parviennent pas à convaincre leur interlocuteur, leur compagnon risque de rester enfermé à vie. Plus tard, les aventuriers doivent franchir un torrent furieux à la nage, à moins qu'ils ne préfèrent utiliser une corde tendue au-dessus des flots. S'ils échouent, ils ne peuvent pas récupérer la pierre précieuse qu'on les a envoyés chercher (et certains pourraient même périr, emportés par le courant).

Considérez qu'une telle situation s'accompagne d'un FP égal au niveau du groupe. Une énigme assez simple ou une rencontre moins dangereuse devrait avoir un FP plus faible, voire ne pas valoir le moindre PX. Ce type de rencontre ne devrait jamais avoir un FP supérieur au niveau du groupe, sauf si votre campagne se déroule presque exclusivement sans combats.

Finalement, ce type de rencontre peut être considéré comme une rencontre normale. N'accordez pas de PX aux personnages si vous pensez que la rencontre ne présentait aucune difficulté. N'oubliez pas que vous *récompensez* les aventuriers chaque fois que vous leur accordez des points d'expérience. Il faut donc qu'ils méritent leur récompense.



Ambre prend le temps de savourer sa victoire sur l'ombre des roches.

Illus. de J. Foster

Objectifs de mission

Souvent, l'aventure s'accompagne d'un objectif final, que les personnages doivent atteindre. S'ils y parviennent, cela peut éventuellement leur rapporter des points d'expérience. Cette récompense liée à l'aventure ne nécessite pas de calculer le moindre FP ; c'est à vous, et à vous seul, de la déterminer.

Une telle récompense doit être importante par rapport aux points d'expérience que les aventuriers ont gagnés tout au long de leur quête. Elle doit rapporter plus que n'importe quelle rencontre de l'aventure, mais moins que toutes les rencontres combinées (voir Points d'expérience liés à l'aventure et attribution normale, page suivante).

Il est possible que les personnages aient plusieurs buts au cours d'une même aventure. Parfois, tous ces objectifs sont connus d'emblée : briser les chaînes d'un dragon d'or, tuer ou emprisonner deux dragons noirs et retrouver un *bâton de guérison* perdu depuis des générations. Mais il arrive aussi que le second objectif ne soit découvert que quand le premier est mené à bien : maintenant que l'illithid est mort, les personnages doivent retrouver les gens qui étaient sous son contrôle et les ramener en ville.

Certains joueurs aiment également donner des objectifs personnels à leur aventurier. Peut-être le paladin souhaite-t-il se venger de la tormante que les personnages ont rencontrée auparavant. Son désir de revanche n'est pas vital pour l'aventure, mais il a juré de mettre un terme aux agissements de ce monstre maléfique et en fait une question d'honneur. De son côté, un autre personnage cherche désespérément l'objet magique qui lui permettra d'enrayer l'épidémie qui ravage son village natal. De tels objectifs sont louables et les aventuriers qui les mènent à bien peuvent recevoir une récompense en rapport avec la persévérance dont ils ont fait preuve. Par contre « Je souhaite devenir plus puissant » ne peut constituer un but personnel, car il s'agit de l'ambition de la quasi-totalité des PJ.

N'oubliez pas : un objectif facile à atteindre ne doit pas rapporter beaucoup de points d'expérience (voire pas du tout). De même, un objectif lié à une attribution de PX normale (comme décider de tuer tous les monstres d'un site souterrain) rapporte juste les PX normaux, pas davantage.

Récompenses d'interprétation

Un joueur qui aime interpréter son personnage prendra parfois des décisions qui correspondent au caractère de son PJ, même si elles

n'avantagent pas forcément ce dernier ou si elles n'ont pas de rapport direct avec l'aventure. Par exemple, un joueur interprétant un barde voudra peut-être composer un poème relatant les événements qui émaillent la campagne, et un autre pourra vous demander que son personnage tombe amoureux d'un PNJ, ce qui le rendra moins disponible pour ses compagnons. N'hésitez pas à récompenser une telle interprétation si elle apporte quelque chose à votre campagne (si ce n'est pas le cas, n'accordez pas de PX).

Les récompenses d'interprétation sont laissées à votre entière discrétion; il n'existe aucun système permettant de les évaluer. Elles devraient être assez importantes pour que les joueurs prennent conscience de leur existence, mais ne doivent en aucun cas déséquilibrer la campagne; 50 PX par niveau et par aventure est sans doute la limite à ne pas dépasser pour chaque personnage.

Points d'expérience liés à l'aventure et attribution normale

Vous pouvez attribuer les points d'expérience liés à l'aventure de deux manières. La première consiste à transformer toutes les récompenses en PX liés à l'histoire. Ainsi, tuer des monstres ne rapporte rien en soi, même si cela aide les personnages à se rapprocher de leur objectif. Si vous appliquez cette méthode, ayez bien conscience du nombre de PX auxquels les aventuriers pourraient normalement prétendre en venant à bout des monstres rencontrés, afin que la récompense finale soit dans le même ordre de grandeur, tant pour les PX que pour les trésors monétaires.

Vous pouvez également utiliser la méthode d'attribution normale pour ce qui est des monstres, mais n'accorder que la moitié des PX prévus à chaque fois. Le reste, les personnages le gagnent sous la forme de points d'expérience liés à l'aventure. Cette méthode a l'avantage de conserver l'équivalence entre les PX et les trésors gagnés.

Ne vous contentez pas d'ajouter les points d'expérience liés à l'aventure à ceux que propose le mode d'attribution habituel, à moins que vous ne souhaitiez accélérer grandement la progression des personnages.

DÉPENSE DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Les personnages peuvent perdre des points d'expérience en lançant certains sorts ou en fabriquant des objets magiques. Cette restriction limite ce genre d'activités, tout en offrant des choix intéressants aux joueurs. Évitez de retirer des PX aux aventuriers dans un autre cas de figure. Si des récompenses peuvent être utilisées pour encourager un comportement positif, l'inverse n'est pas vrai (car une telle décision de votre part sera souvent source de colère de la part du joueur concerné). En cas de problèmes, discutez-en avec le fauteur de troubles. S'il ne parvient pas à s'amender, cessez purement et simplement de jouer avec lui.

LES POINTS D'EXPÉRIENCE ET LA MORT

Un personnage a droit à sa part normale de points d'expérience dès qu'il prend part à une rencontre, même s'il est tué (ou assommé, paralysé, pétrifié, etc.) lors du combat. S'il meurt et est ensuite ramené à la vie, les points d'expérience qu'il a gagnés lui sont attribués une fois qu'il a perdu le niveau (ou le point de Constitution) dû à son retour parmi les vivants.

LES TRÉSORS

Les trésors sont eux aussi une importante motivation pour les personnages. En fait, pour beaucoup, ils viennent juste derrière les points d'expérience, car ils constituent eux aussi une source de puissance.

LES TRÉSORS DES MONSTRES

Le moyen le plus fréquent d'acquérir des richesses consiste à vaincre des créatures qui les détiennent, les gardent ou se trouvent simplement à proximité. Le *Manuel des Monstres* indique un type de trésor pour chaque créature, sauf pour celles qui s'accompagnent de la mention « Aucun ». Les tables que vous trouverez dans les pages suivantes vous permettront de définir avec précision les possessions matérielles de chaque créature. Une fois que vous avez trouvé le type de trésor concerné, il ne vous reste plus qu'à jeter 1d100 à une ou plusieurs reprises pour obtenir le trésor exact.

Quand vous prévoyez une rencontre avec des créatures éloignées de leur repère (patrouille, monstres errants, etc.), souvenez-vous qu'elles n'emportent que ce qu'elles peuvent transporter. Dans le cas d'un monstre comme une bête éclipsante, cela signifie généralement qu'il ne possède rien. La plupart des monstres cachent leurs richesses et les défendent de leur mieux, mais ils les laissent derrière eux quand ils quittent leur antre.

Exemple. Des gnolls vivant dans des souterrains quittent souvent leur repaire pour aller faire la guerre aux brigands orques des environs, à qui ils dérobent or et nourriture. Les personnages viennent à bout des gnolls alors que ceux-ci s'apprêtaient à attaquer les orques. Chaque gnoll a sur lui quelques pièces et éventuellement une ou deux pierres fines, tandis que leur chef possède une épée à deux mains de maître, qu'il utilise au combat. Leurs autres possessions matérielles se trouvent au plus profond de leur repaire, protégées par deux pièges et quelques gnolls laissés derrière pour cette raison.

Quel trésor pour quelle rencontre?

La Table 7–4 : trésors a été conçue pour que les personnages acquièrent des richesses au même rythme qu'ils gagnent des points d'expérience, afin d'être en adéquation avec le système détaillé dans le Chapitre 5. De la même manière qu'il faut treize ou quatorze rencontres équilibrées pour gagner un niveau, treize ou quatorze jets moyens sur la table des trésors se traduisent par les richesses auxquelles les aventuriers devraient normalement pouvoir prétendre au niveau suivant. Certaines créatures du *Manuel des Monstres* possèdent des trésors plus importants que leur facteur de puissance ne devrait l'indiquer, pour compenser le fait que d'autres n'ont rien du tout.

En moyenne, les personnages devraient gagner un trésor correspondant à leur niveau pour chaque rencontre qu'ils concluent victorieusement. Mais, comme nous venons de le dire, tout est question de moyenne. Certains monstres peuvent très bien ne rien posséder, tandis que d'autres

LES COULISSES DE *D&D*: LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le nombre de points d'expérience accordé à chaque rencontre repose sur le calcul que 13,33 rencontres d'un ND correspondant au niveau du groupe doivent permettre aux personnages de gagner un niveau.

Cela étant, treize ou quatorze rencontres peuvent passer très vite, surtout à bas niveau, où les aventuriers n'ont guère de chances de se voir proposer des adversaires présentant un ND trop faible pour eux (et rapportant donc moins de PX). À plus haut niveau, la puissance des ennemis peut être plus facilement contrôlée et les personnages ont généralement besoin de plus de rencontres avant de gagner un niveau. De plus, les personnages de haut niveau ont souvent davantage d'interactions entre eux et avec les PNJ, ce qui ralentit d'autant leur progression.

Ces données devraient vous permettre d'évaluer à quelle vitesse vos aventuriers risquent de gagner des niveaux, et donc de contrôler leur progression. C'est vous qui décidez quand les rencontres se produisent, et dans quelles circonstances elles ont lieu. Vous savez donc exactement quel sera le niveau des personnages quand ils atteindront votre temple du Mal, et vous pouvez prévoir celui-ci en conséquence. Si vous vous êtes trompé, il ne vous restera plus qu'à rajouter quelques rencontres pour permettre aux personnages d'atteindre le niveau nécessaire, ou au contraire de renforcer les défenses du temple si les PJ sont trop puissants.

Les aventures publiées dans le commerce indiquent toujours le niveau que les PJ devraient idéalement avoir. N'oubliez pas que ce niveau tient compte des objets magiques que les personnages ont de bonnes chances de détenir. Le Chapitre 5 vous donne une idée des trésors que chaque aventurier devrait posséder en fonction de son niveau. La progression qu'il indique est elle aussi basée sur une moyenne de 13,33 rencontres par niveau, en considérant que les trésors offerts correspondent à la difficulté présentée par chaque rencontre. Si vous avez tendance à accorder un peu trop généreusement des points d'expérience et si vous faites jouer une aventure du commerce, vous constaterez sans doute que vos personnages ne possèdent pas autant d'objets magiques qu'ils le devraient. À l'inverse, si vous vous montrez trop avare en PX, vos PJ posséderont tant d'objets qu'ils seront en fait trop puissants pour leur niveau. Bien évidemment, si vous appliquez la même logique pour les trésors et les points d'expérience, tout devrait s'équilibrer.

ont bien plus de trésors. Suivez bien l'évolution des possessions matérielles des aventuriers. Si vous avez tendance à utiliser des monstres riches (ou, au contraire, démunis), n'oubliez pas d'apporter les rectifications nécessaires pour que les PJ gagnent des trésors normaux.

Constituer un trésor

Plusieurs méthodes permettent de déterminer les trésors à inclure dans une aventure.

La plus simple consiste à les constituer aléatoirement à partir de la table, grâce aux indications fournies par le *Manuel des Monstres*. Mais certaines créatures sont plus riches que d'autres. Si vous appliquez ce système, ce sont les monstres que vous choisissez qui déterminent la richesse des personnages. Avec des adversaires intelligents, les trésors récupérés seront plus nombreux qu'avec des vases, de la vermine et des animaux sanguinaires. Équilibrez les trésors en faisant de même avec les créatures que vous choisissez, ou tout simplement en rectifiant le tir vers le haut ou le bas, selon les besoins.

Si vous souhaitez donner aux personnages des trésors équilibrés, il suffit de consulter la Table 7–4 une fois par rencontre, en fonction du niveau de difficulté de celle-ci. Si vous préférez que les richesses soient disposées de façon logique dans votre aventure, déterminez-les aléatoirement puis répartissez-les à votre gré entre les rencontres. Vous pouvez ainsi doubler ou tripler le trésor associé à une rencontre, et faire en sorte qu'une ou deux autres ne rapportent rien sur le plan financier. De cette manière, vous aurez la certitude que les trésors de votre aventure sont équilibrés, même si une importante disparité existe entre les rencontres. Par exemple, si votre aventure est constituée de sept rencontres ayant un ND de 5, jetez sept fois les dés sur la Table 7–4 (à la ligne « Niveau 5 ») et répartissez les trésors comme vous l'entendez.

Vous pouvez également ne tenir aucun compte de la Table 7–4 et vous référer uniquement à la valeur globale des trésors. Par exemple, un trésor de niveau 5 _ en moyenne 1600 po (voir la Table 7–2), sept trésors de ce niveau devraient vous donner un total de 11 200 po (il s'agit là encore d'une moyenne). Une fois cela établi, il ne vous reste plus qu'à consulter les Tables 7–5 et 7–6. Afin de pouvoir équilibrer votre répartition, il vous faut connaître la valeur moyenne obtenue sur chaque table ; elle est donnée par la Table 7–3. Si votre trésor vaut un total de 11 200 po, vous pouvez par exemple le décomposer en un objet magique de puissance intermédiaire (10 000 po) et un objet d'art (1100 po), mais aussi en quatre objets magiques de faible puissance (1000 po chacun) et cinq gemmes (275 po chacune), le reste étant constitué de pièces. Selon les résultats des jets de dés, vous pouvez bien évidemment avoir des trésors bien plus (ou moins) importants, mais cela doit s'équilibrer sur l'ensemble de votre campagne.

Table 7–2 : valeur des trésors par rencontre

ND de la rencontre	Trésor
1	300 po
2	600 po
3	900 po
4	1200 po
5	1600 po
6	2000 po
7	2600 po
8	3400 po
9	4500 po
10	5800 po
11	7500 po
12	9800 po
13	13 000 po
14	17 000 po
15	22 000 po
16	28 000 po
17	36 000 po
18	47 000 po
19	61 000 po
20	80 000 po

Table 7–3 : valeur moyenne des trésors

Type de trésor	Valeur moyenne
Gemme	275 po
Objet d'art	1100 po
Objet non magique	350 po
Objet magique de faible puissance	1000 po
Objet magique de puissance intermédiaire	10 000 po
Objet magique de grande puissance	40 000 po

Table 7–4 : trésors

Niv.	%	— Pièces —	%	— Biens précieux —	%	—— Objets ——
1	01–14	—	01–90	—	01–71	—
	15–29	1d6x1000 pc	91–95	1 gemme	72–95	1 non magique
	30–52	1d8x100 pa	96–00	1 objet d'art	96–00	1 faible
	53–95	2d8x10 po				
	96–00	1d3x10 pp				
2	01–13	—	01–81	—	01–49	—
	14–23	1d10x1000 pc	82–95	1d3 gemmes	50–85	1 non magique
	24–43	2d10x100 pa	96–00	1d3 objets d'art	86–00	1 faible
	44–95	4d10x10 po				
	96–00	1d4x10 pp				
3	01–11	—	01–77	—	01–49	—
	12–21	2d10x1000 pc	78–95	1d3 gemmes	50–79	1d3 non magiques
	22–41	4d8x100 pa	96–00	1d3 objets d'art	80–00	1 faible
	42–95	1d4x100 po				
	96–00	1d6x10 pp				
4	01–11	—	01–70	—	01–42	—
	12–21	3d10x1000 pc	71–95	1d4 gemmes	43–62	1d4 non magiques
	22–41	4d12x1000 pa	96–00	1d3 objets d'art	63–00	1 faible
	42–95	1d6x100 po				
	96–00	1d8x10 pp				
5	01–10	—	01–60	—	01–57	—
	11–19	1d4x10 000 pc	61–95	1d4 gemmes	58–67	1d4 non magiques
	20–38	1d6x1000 pa	96–00	1d4 objets d'art	68–00	1d3 faibles
	39–95	1d8x100 po				
	96–00	1d10x10 pp				
6	01–10	—	01–56	—	01–54	—
	11–18	1d6x10 000 pc	57–92	1d4 gemmes	55–59	1d4 non magiques
	19–37	1d8x1000 pa	93–00	1d4 objets d'art	60–99	1d3 faibles
	38–95	1d10x100 po			00	1 intermédiaire
	96–00	1d12x10 pp				
7	01–11	—	01–48	—	01–51	—
	12–18	1d10x10 000 pc	49–88	1d4 gemmes	52–97	1d3 faibles
	19–35	1d12x1000 pa	89–00	1d4 objets d'art	98–00	1 intermédiaire
	36–93	2d6x100 pa				
	94–00	3d4x10 pp				
8	01–10	—	01–45	—	01–48	—
	11–15	1d12x10 000 pc	46–85	1d6 gemmes	49–96	1d4 faibles
	16–29	2d6x1000 pa	86–00	1d4 objets d'art	97–00	1 intermédiaire
	30–87	2d8x100 po				
	88–00	3d6x10 pp				
9	01–10	—	01–40	—	01–43	—
	11–15	2d6x10 000 pc	41–80	1d8 gemmes	44–91	1d4 faibles
	16–29	2d8x1000 pa	81–00	1d4 objets d'art	92–00	1 intermédiaire
	30–85	5d4x100 po				
	86–00	2d12x10 pp				
10	01–10	—	01–35	—	01–40	—
	11–24	2d10x1000 pa	36–79	1d8 gemmes	41–88	1d4 faibles
	25–79	6d4x100 po	80–00	1d6 objets d'art	89–99	1 intermédiaire
	80–00	5d6x10 pp			00	1 puissant

Vous avez aussi la solution de choisir vous-même les trésors. Dans ce cas, vous pouvez décomposer votre trésor de 11 200 po en 5000 ou 6000 po de pièces et de gemmes, le reste étant constitué d'objets magiques de faible puissance (que vous choisirez en consultant le Chapitre 8).

Les trésors des PNJ

L'équipement des PNJ constitue l'essentiel de leur trésor. La valeur moyenne de cet équipement est indiquée par la Table 2–44, page 58, et les Tables 2–33 à 2–43 (pages 49 à 57) fournissent de nombreux exemples de PNJ équipés de pied en cap. Si vous le souhaitez, ils peuvent également posséder des richesses matérielles, mais sachez que leur équipement vaut déjà deux ou trois fois plus qu'un trésor normal correspondant à leur niveau. Les PNJ sont donc une importante source d'enrichissement, mais cela se justifie par le fait que la plupart de leurs possessions matérielles sont des objets magiques (dont certains à usage unique) qu'ils ont la possibilité d'utiliser contre les personnages.

TABLE 7–4 : TRÉSORS

Niv.	%	— Pièces —	%	— Biens précieux —	%	—— Objets ——
11	01–08	—	01–24	—	01–31	—
	09–14	3d10x1000 pa	25–74	1d10 gemmes	32–84	1d4 faibles
	15–75	4d8x1000 po	75–00	1d6 objets d'art	85–98	1 intermédiaire
	76–00	4d10x10 pp			99–00	1 puissant
12	01–08	—	01–17	—	01–27	—
	09–14	3d12x1000 pa	18–70	1d10 gemmes	28–82	1d6 faibles
	15–75	1d4x1000 po	71–00	1d8 objets d'art	83–97	1 intermédiaire
	76–00	1d4x100 pp			98–00	1 puissant
13	01–08	—	01–11	—	01–19	—
	09–75	1d4x1000 po	12–66	1d12 gemmes	20–73	1d6 faibles
	76–00	1d10x100 pp	67–00	1d10 objets d'art	74–95	1 intermédiaire
					96–00	1 puissant
14	01–08	—	01–11	—	01–19	—
	09–75	1d6x1000 po	12–66	2d8 gemmes	20–58	1d6 faibles
	76–00	1d12x100 pp	67–00	2d6 objets d'art	59–92	1 intermédiaire
					93–00	1 puissant
15	01–03	—	01–09	—	01–11	—
	04–74	1d8x1000 po	10–65	2d10 gemmes	12–46	1d10 faibles
	75–00	3d4x100 pp	66–00	2d8 objets d'art	47–90	1 intermédiaire
					91–00	1 puissant
16	01–03	—	01–07	—	01–40	—
	04–74	1d12x1000 po	08–64	4d6 gemmes	41–46	1d10 faibles
	75–00	3d4x100 pp	65–00	2d10 objets d'art	47–90	1d3 intermédiaires
					91–00	1 puissant
17	01–03	—	01–04	—	01–33	—
	04–68	3d4x1000 po	05–63	4d8 gemmes	34–83	1d3 intermédiaires
	69–00	2d10x100 pp	64–00	3d8 objets d'art	84–00	1 puissant
18	01–02	—	01–04	—	01–24	—
	03–65	3d6x1000 po	05–54	3d12 gemmes	25–80	1d4 intermédiaires
	66–00	5d4x100 pp	55–00	3d10 objets d'art	81–00	1 puissant
19	01–02	—	01–03	—	01–04	—
	03–65	3d8x1000 po	04–50	6d6 gemmes	05–70	1d4 intermédiaires
	66–00	3d10x100 pp	51–00	6d6 objets d'art	71–00	1 puissant
20	01–02	—	01–02	—	01–25	—
	03–65	4d8x1000 po	03–38	4d10 gemmes	26–65	1d4 intermédiaires
	66–00	4d10x100 pp	39–00	7d6 objets d'art	66–00	1d3 puissants

Pour les trésors supérieurs au niveau 20, référez-vous à la ligne du niveau 20 et ajoutez plusieurs objets puissants, comme indiqué ci-dessous :

Niveau	Objets magiques	Niveau	Objets magiques	Niveau	Objets magiques
21	+1	25	+9	28	+23
22	+2	26	+12	29	+31
23	+4	27	+17	30	+42
24	+6				

AUTRES TRÉSORS

Parfois, vous voudrez sans doute générer des trésors qui ne soient pas en possession d'un monstre. Par exemple, vous avez conçu un donjon inhabité, mais protégé par une succession de pièges et d'énigmes plus diaboliques les uns que les autres, et il vous reste à remplir la salle au trésor. Rien ne vous empêche d'utiliser la Table 7–4. Choisissez le niveau qui vous semble approprié et jetez les dés. En cas de doute, considérez que le niveau du trésor est égal à celui du groupe.

Comment utiliser la table des trésors

Commencez par chercher le niveau de votre trésor, à gauche. La plupart des trésors nécessitent trois jets de 1d100, un par catégorie de trésor. Si vous obtenez 96–00, rejouez le dé pour la même catégorie de trésor, mais au niveau suivant, et ajoutez le second total au premier (par exemple, si les dés donnent un résultat de 98 sur la table des pièces du niveau 1, rejetez 1d100 sur la table des pièces du niveau 2, et ajoutez le résultat aux 1d3x10 pp correspondant à votre premier jet). Si cela se produit avec un trésor du niveau 20, rejetez 1d100 au même niveau.

TYPES DE TRÉSOR

Un trésor peut prendre de nombreuses formes : une montagne de pièces, une bourse pleine de gemmes, de l'équipement utile pour des aventuriers, ou des objets magiques.

Pièces. On trouve des pièces dans la quasi-totalité des trésors. La Table 7–4 permet d'obtenir des pièces de cuivre, d'argent, d'or ou de platine. N'oubliez jamais que plusieurs dizaines de milliers de pièces représentent un poids colossal (1 pièce pèse environ 10 grammes, soit 100 pièces pour 1 kilo ; 10 000 pièces pèsent donc 100 kilos).

Gemmes. Beaucoup de personnages aiment les gemmes, qui sont légères et qui se cachent bien plus aisément que les pièces. Selon leur valeur, elles se répartissent en pierres précieuses et en pierres fines. Essayez de faire preuve d'un minimum d'imagination en les décrivant : « une perle noire aux reflets satinés » est mille fois préférable à « une gemme de 100 po » !

Objets d'art. Statuettes en or massif, colliers sertis de pierres précieuses et autres tableaux anciens ne sont que quelques exemples de cette catégorie, qui peut parfois présenter des problèmes : un peigne serti de pierres fines est aisément transportable, mais ce n'est pas le cas d'une statue en bronze représentant un chevalier en taille réelle. En règle générale, la plupart des trésors ne devraient pas poser de problèmes de transport aux personnages (comptez un maximum de 5 kilos par objet). Un trésor impossible à sortir du donjon n'en est pas véritablement un.

Objets non magiques. Même si, comme leur nom l'indique, ces objets ne sont pas magiques, ils peuvent être très utiles. La plupart du temps, ils sont utilisés par les adversaires intelligents ; on ne les trouve pas rangés avec les trésors monétaires.

Objets magiques (de faible puissance, de puissance intermédiaire, ou puissants). Consultez la Table 8–2 (page 179) pour déterminer la nature de ces objets. N'oubliez pas que les créatures intelligentes se serviront des objets qu'elles possèdent si elles connaissent leur fonction.

TABLE 7–5 : GEMMES

1d100	Valeur	Moyenne	Exemples
01–25	4d4 po	10 po	Agate (mousse ou xyloïde), azurite, hématite, lapis-lazuli, malachite, obsidienne, œil-de-chat, œil-de-tigre, perle (irrégulière), quartz bleu, rhodochrosite, turquoise
26–50	2d4x10 po	50 po	Calcédoine, chrysoprase, citrine, cordiérite, cornaline, cristal de roche (quartz limpide), héliotrope, jaspe, onyx, onyx marbre, péridot, pierre de lune, quartz (rose, laiteux ou rutilé), sardoine, zircon
51–70	4d4x10 po	100 po	Ambre, améthyste, chrysobéryl, corail, grenat (rouge ou brun-vert), jade, jais, perle (blanche, dorée, rose ou argentée), spinelle (rouge, brun-rouge ou vert sombre), tourmaline
71–90	2d4x100 po	500 po	Aigue-marine, alexandrite, grenat almandin, perle noire, spinelle bleu nuit, topaze jaune d'or
91–99	4d4x100 po	1000 po	Corindon (jaune ambré ou pourpre), émeraude, opale (blanche, noire ou de feu), rubis, saphir bleu ou noir
00	2d4x1000 po	5000 po	Diamant (limpide, jaune, rose, brun ou bleu), émeraude (pure), hyacinthe

TABLE 7–6 : OBJETS D'ART

1d100	Valeur	Moyenne	Exemples
01–10	1d10x10 po	55 po	Aiguière en argent, statuette en os ou en ivoire, bracelet d'or fin
11–25	3d6x10 po	105 po	Vêtements tissés de fil d'or, masque de velours noir agrémenté de nombreuses citrines, calice en argent serti de lapis-lazuli
26–40	1d6x100 po	350 po	Grande tapisserie en laine, chope en laiton incrustée de motifs en jade
41–50	1d10x100 po	550 po	Peigne en argent serti de pierres de lune, épée longue à la lame plaquée d'argent et au pommeau taillé dans le jais
51–60	2d6x100 po	700 po	Harpe en bois exotique, sculptée et ornée d'ivoire et de zircons, statuette en or massif (5 kilos)
61–70	3d6x100 po	1050 po	Peigne en or en forme de dragon avec un œil de grenat, bouchon en or et topaze, dague d'apparat en électrum avec un rubis enchâssé dans son pommeau
71–80	4d6x100 po	1400 po	Bandeau sur lequel un faux œil a été tissé à l'aide de saphirs et de pierres de lune, opale de feu fixée à une chaîne d'or fin, peinture de maître
81–85	5d6x100 po	1750 po	Manteau de soie et de velours orné de nombreuses pierres de lune, pendentif en saphir fixé à une chaîne en or
86–90	1d4x1000 po	2500 po	Gant brodé et garni de nombreuses pierres fines, bracelet de cheville serti de pierres fines, boîte à musique en or
91–95	1d6x1000 po	3500 po	Serre-tête en or serti de quatre aigues-marines, collier de petites perles roses
96–99	2d4x1000 po	5000 po	Couronne en or sertie de joyaux, anneau en électrum serti d'une pierre précieuse
00	2d6x1000 po	7000 po	Anneau d'or serti d'un rubis, coupe en or sertie d'émeraudes

TABLE 7–7 : OBJETS NON MAGIQUES

1d100	Objet
01–05	Feu grégeois (1d4 flasques, 20 po chacune)
06–10	Acide (2d4 flasques, 10 po chacune)
11–12	Bâtonnets fumigènes (1d4, 20 po chacun)
13–18	Eau bénite (1d4 flasques, 25 po chacune)
19–20	Pierres à tonnerre (1d4, 30 po chacune)
21–22	Chemise de mailles (100 po)*
23–27	Antidote (1d4 doses, 50 po chacune)
28–29	Sacoches immobilisantes (1d4, 50 po chacune)
30–34	Armure de cuir cloutée de maître (175 po)**
35–39	Arc court composite de force†
40–43	Cuirasse (200 po)*
44–48	Crevice (250 po)*
49–66	Arme de corps à corps usuelle de maître (voir la Table 8–11, page 186)
67–68	Arme inhabituelle de maître (voir la Table 8–12, page 186)
69–73	Arme à distance usuelle de maître (voir la Table 8–13, page 187)
74–83	Arc long composite de force††
84–94	Armure à plaques (600 po)*
94–00	Harnois (1500 po)*

* Jetez 1d100 : 01–10 = taille P ; 11–00 = taille M (les armures magiques s'adaptent à la morphologie du porteur, mais ce n'est pas le cas des armures normales).

** Jetez 1d100 : 01–50 = taille P ; 51–00 = taille M (les armures magiques s'adaptent à la morphologie du porteur, mais ce n'est pas le cas des armures normales).

† Consultez la Table 7–8 pour déterminer le bonus de Force correspondant.

†† Consultez la Table 7–9 pour déterminer le bonus de Force correspondant.

TABLE 7–8 : ARC COURT COMPOSITE DE FORCE

1d100	Bonus de For	Valeur
01–60	+1	150 po
61–00	+2	225 po

TABLE 7–9 : ARC LONG COMPOSITE DE FORCE

1d100	Bonus de For	Valeur
01–45	+1	200 po
46–75	+2	300 po
76–90	+3	400 po
91–00	+4	500 po

AUTRES RÉCOMPENSES

Les exploits des aventuriers ont un effet positif sur leur réputation et leur valent l'admiration des gens qui les entourent. Les héros se voient souvent accorder des terres (sur lesquelles ils peuvent bâtir une propriété) ou des titres de noblesse, certains recevant également des actes de reconnaissance signés par les représentants des communautés qu'ils ont sauvées. Au fil des niveaux, la réputation (bonne ou mauvaise) des personnages augmente et finit par les précéder, à tel point que des gens qu'ils n'ont jamais vus peuvent très bien les reconnaître dans la rue.

Une fois que les personnages se sont bâti une réputation, ils ont davantage de facilité à se faire des alliés et à s'attirer les services de suivants. Des compagnons d'armes se joignent à eux pour les accompagner lors de leurs aventures, tandis que les apprentis se bousculent pour profiter de l'enseignement dispensé par de tels maîtres. Les individus malfaisants commencent à prendre les PJ en compte dans leurs machinations. Grâce à leurs exploits, les personnages ont réussi à apposer leur marque sur la campagne.



Les objets magiques sont souvent le petit plus qui rend une campagne légendaire. On les trouve dans le trésor des monstres défaits ou sur la dépouille des adversaires vaincus, quand les personnages ne s'essayent pas à les créer eux-mêmes. Ils constituent de loin les récompenses les plus convoitées par les aventuriers, à qui ils confèrent des pouvoirs magiques auxquels ces derniers n'auraient jamais pu prétendre par eux-mêmes. Certains objets magiques sont même doués d'intelligence, ce qui en fait quasiment des PNJ à part entière.

Les objets magiques sont divisés en catégories : potions, parchemins, armes, armures et boucliers, anneaux, baguettes, bâtons, sceptres et objets merveilleux. Les objets intelligents ou maudits sont détaillés après. Enfin, certains objets sont tellement rares et puissants qu'ils sont classés à part. Il s'agit des artefacts, lesquels peuvent être rares (dans le cas d'objets dont il n'existe qu'une poignée d'exemplaires de par le monde) ou uniques.

Potions. Une potion est un breuvage produisant un effet similaire à un sort et qui n'affecte que celui qui la boit. Une *potion d'état gazeux* prend la forme d'un liquide violet et huileux contenu dans une fiole en verre givré. Il permet à qui la boit de se transformer en vapeur et d'être capable de passer par la plus petite fissure.

Parchemins. On appelle parchemin magique un ou plusieurs sorts écrits sur une feuille de papier ou de parchemin, destinés à être utilisés ultérieurement. Un parchemin de *lumière brûlante* permet à un prêtre de lancer le sort *lumière brûlante* une fois, comme s'il l'avait préparé, sauf que l'effet du sort dépend du niveau de celui qui a transcrit l'incantation (dans ce cas précis, Uthan, grand prêtre de Pélor dans le duché d'Urnst). Uthan est prêt à donner ce parchemin à quiconque acceptera d'aller défier son rival, Willapir le Rouge, chef d'une guilde d'assassins opérant depuis les collines avoisinantes.

Armes. Les armes enchantées possèdent des pouvoirs variés, qui leur permettent presque systématiquement d'améliorer les jets d'attaque et de dégâts de leur utilisateur. Un *urgrosh +3 de froid* nommé Durandil (« Tranche-pierre ») ajoute +3 aux jets d'attaque et de dégâts de son utilisateur, tout en infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires (dus au froid) à chaque coup. C'était autrefois l'une des plus grandes armes des nains de Durast, mais perdu depuis longtemps, il se trouve aujourd'hui sur une île entourée de lave, loin sous la surface de la terre. Durandil est enterré sous une véritable montagne de pièces ; c'est l'un des trésors oubliés de Nath, le grand dracosire rouge.

Armures et boucliers. Les armures et boucliers confèrent une protection magique à leur utilisateur, et certains possèdent également d'autres pouvoirs. Par exemple, un personnage portant une *cuirasse éthérée +2* est mieux protégé (bonus d'altération de +2 à la CA) et peut passer dans le plan Éthéré en cas de besoin.

Anneaux. Un anneau est un cercle de matière dure (le plus souvent de métal) que l'on porte au doigt (dans la limite d'un anneau par main). Chaque anneau possède un pouvoir, souvent permanent, qui affecte son porteur. Un *anneau de triple souhait* est serti de trois rubis, ayant chacun le pouvoir d'accorder un *souhait*, tandis qu'un *anneau d'invisibilité* peut rendre son porteur invisible à volonté.

Baguettes. Une baguette est un petit bout de bois doté du pouvoir de jeter un certain sort, un maximum de 50 fois. Une *baguette de projectile magique* est une arme de choix pour un magicien ou un ensorceleur. Quand elle est pleinement chargée, elle permet en effet à son utilisateur de lancer *projectile magique* jusqu'à 50 fois. Nosh le Puissant, magicien renommé, en garde toujours une sur lui.

Bâtons. Un bâton ressemble à une longue baguette, mais contrairement à elle, il permet de lancer plusieurs sorts (qui ont souvent un rapport entre eux). Le *bâton du chant funeste* est un long bout de bois dur orné de runes étranges et s'achevant par une fourche à deux dents en métal noir. Il bourdonne quand on le tient ou quand on s'en sert comme d'une arme ; il a le pouvoir de produire des vibrations soniques causant les sorts *fracassement* (DD 13) ou *cri* (DD 16). Comme le bâton a 50 charges, son propriétaire,

Yrinthakis l'elfe noir, peut s'en servir 50 fois. Quand Mialyë, Tordek et Jozan parviennent enfin à vaincre le magicien drow, le bâton n'a plus que 34 charges.

Sceptres. Un sceptre est un objet possédant un pouvoir qui n'a rien à voir avec les sorts existants. Par exemple, le *sceptre des seigneurs de la guerre* peut se transformer en différentes armes, mais aussi en échelle ou en bélier, et ses pouvoirs ne s'arrêtent pas là.

Objets merveilleux. Cette catégorie réunit tous les autres types d'objets magiques, depuis les bijoux jusqu'aux livres, en passant par les habits et bien d'autres choses encore. On y trouve entre autres un *couvre-chef de déguisement*, qui permet à son porteur de prendre l'apparence de n'importe qui, ou encore le *submersible de Kwalish*, étrange engin sous-marin ressemblant à un crabe géant.

OBJETS MAGIQUES, MODE D'EMPLOI

Lorsque vous avez recours aux objets magiques, souvenez-vous bien des points suivants.

LE PLUS BEAU DES TRÉSORS

En concevant vos aventures, vous devrez forcément inclure des objets magiques aux trésors que vous proposerez aux personnages, mais cela n'est pas toujours facile. Il est en effet tentant de donner trop d'objets magiques, ou d'en choisir de trop puissants (même si quelques rares MD commettent l'erreur inverse, consistant à ne pas en attribuer assez). Un objet déséquilibré peut mettre votre campagne en péril, mais d'un autre côté, si les aventuriers ne disposent pas d'un équipement magique suffisant, ils risquent de ne pas être de taille à affronter les ennemis prévus pour leur niveau. Les tables de détermination aléatoire ont été conçues afin de vous aider dans ce sens, en vous indiquant la puissance relative de chaque objet (voir la Table 8–2, page 179). De temps à autre, vous aurez sans doute envie de choisir vous-même les objets plutôt que de laisser le hasard décider à votre place. N'hésitez surtout pas à le faire dès que vous connaîtrez suffisamment les objets et leur fonctionnement.

Souvenez-vous qu'avant de tomber entre les mains des personnages, les objets magiques seront sûrement utilisés par les PNJ qui les détiennent. Si un chef orque possède une *épée longue +2*, il ne se privera pas de s'en servir contre les aventuriers. Une créature telle qu'une méduse ou un lammasu peut fort bien bénéficier des effets d'un *collier d'adaptation*, et même un dragon est capable de boire une potion.

ASPECT

La plupart des objets magiques sont intégrés à la campagne en tant que trésors découverts par les personnages. Chaque fois que les aventuriers trouvent un nouvel objet, vous devez le leur décrire, ce qui nécessite un minimum de réflexion préalable de votre part. Évitez de dire aux joueurs : « Vous voyez une *épée longue +2* et une *baguette de toile d'araignée* sur la table », car cela leur donnerait trop d'indications qu'ils ne sont pas (encore) censés détenir. Personne ne peut connaître le bonus d'une épée magique rien qu'en la regardant et, en règle générale, la forme d'une baguette ne suffit pas pour se faire une idée précise de sa fonction. Si un aventurier possède ce pouvoir, ce ne peut être que parce que vous le lui avez sciemment accordé.

Il existe trois façons de décrire les objets magiques :

Les objets magiques ont l'air quelconques. À première vue, les objets magiques n'ont rien d'extraordinaire. Seul un sort tel que *détection de la magie* ou les actions d'un personnage curieux et/ou chanceux (voir L'identification par tâtonnements, ci-contre) permettent de se rendre compte que ce qui semblait être un grattoir à dos est en réalité un *bâton de thaumaturge*. L'avantage de cette méthode, c'est que tout nouvel objet devrait attiser l'intérêt de vos joueurs. Mais le problème, bien sûr, c'est que leur curiosité excessive risque de ralentir le rythme de la partie. De plus, en ayant l'air quelconque, les objets magiques risquent de perdre de leur mystère aux yeux des joueurs.

Les objets magiques sont instantanément reconnaissables. Les objets magiques luisent ou sont couverts de runes, gemmes et autres signes distinctifs. Dans ce type de campagne, l'aspect d'un objet est souvent en rapport direct avec sa puissance. Les épées magiques brillent avec plus ou moins d'éclat, les plus puissantes (qui sont serties de pierres précieuses ou intégralement taillées dans un bloc de cristal durci par magie) étant presque éblouissantes. Certains indices permettent également parfois de connaître la fonction de l'objet. Par exemple, une *baguette de mains brûlantes* pourra être en cèdre ou en séquoia et arborer sur toute sa longueur des flammes plaquées à l'or fin. De la même manière, la silhouette d'un coureur à pied pourra orner les côtés d'une paire de *bottes de rapidité*. L'avantage de cette approche, c'est que les objets paraissent tous puissants et hors du commun. L'inconvénient, c'est qu'ils sont instantanément reconnaissables et qu'ils en deviennent parfois ostentatoires.

Il n'y a pas de règle. Dans ce cas de figure, certains objets magiques semblent on ne peut plus quelconques, tandis que d'autres sortent manifestement du rang (il s'agit là de la méthode par défaut ; les objets magiques de ce chapitre ont été pensés de cette manière).



Trinthakis l'elfe noir fait des ravages avec son bâton du chant funeste.

Certains objets cachent d'impressionnants pouvoirs sous un aspect modeste, tandis que d'autres affichent clairement leur puissance. Cette méthode regroupe les avantages et les défauts des deux précédentes. De plus, elle vous permet de détailler les objets de votre choix avec un luxe de précisions, en n'accordant aux autres qu'une attention limitée.

IDENTIFICATION DES OBJETS MAGIQUES

Quand les personnages trouvent des objets magiques, il leur faut découvrir à quoi ils servent. Voici les trois méthodes permettant de parvenir à ce résultat :

L'identification par tâtonnements. C'est souvent l'approche que les aventuriers essayent en premier. S'ils n'ont pas accès aux sorts d'identification, rien ne les empêche d'expérimenter. Pour ce faire, ils tentent généralement d'utiliser l'objet de toutes les façons qui leur passent par la tête : « J'enfile l'anneau et je fais des bonds en battant des bras », pourrait vous dire un joueur. Si l'objet testé se trouve être un *anneau de vol*, les actions du PJ devraient lui permettre de s'en apercevoir. Il se peut également que le joueur indique que son personnage enfile l'anneau et qu'il vous demande s'il se passe quelque chose. Vous pourriez alors lui répondre quelque chose comme : « Tu te sens plus léger », ou encore « La tête te tourne et tu as brusquement le cœur au bord des lèvres ». Autorisez ce genre d'expérimentation même pour les objets qu'il est normalement nécessaire d'ingérer pour déclencher leur effet. Ainsi, le seul fait de goûter une potion du bout de la langue fournira parfois un indice quant à sa fonction.

Un examen minutieux de l'objet peut également fournir des indications. Un mot de commande peut par exemple être gravé en lettres minuscules à l'intérieur d'un anneau, ou une feuille ciselée peut indiquer qu'il s'agit d'un objet permettant de voler. Dans ce cas, l'indice est généralement découvert sur un jet de Fouille (DD 15, ou peut-être 20).

Vous pouvez aussi autoriser le personnage à tenter un jet de Connaissances (mystères) ou de Connaissance des sorts (DD 30 dans les deux cas) pour déterminer s'il a déjà lu des écrits pouvant lui permettre de faire appel aux pouvoirs de l'objet. Sinon, les aventuriers ont la possibilité de consulter des sages, des bardes ou des lanceurs de sorts de haut niveau. De tels consultants pourront peut-être les aider à découvrir les fonctions de l'objet, voire son histoire. Comme de bien entendu, ils demandent toujours quelque chose en échange.

Les sorts. Le moyen le plus simple pour déterminer avec certitude si un objet est magique ou non consiste bien évidemment à jeter *détection de la magie*. Ce sort peut également servir à obtenir quelques précisions au sujet de l'objet étudié. En effet, si l'on examine longuement l'objet, il révèle à quelle école appartient le sort associé à l'objet (voir ci-dessous) et la puissance globale de ce dernier (proportionnelle au niveau de son créateur). Lorsqu'un personnage utilise *détection de la magie* pour identifier un objet, les indices que vous donnez au joueur sont souvent d'une importance vitale. C'est pour cette raison que vous devez être très précis pour ce qui est de l'école du sort associé à l'objet et de la puissance de celui-ci (voir la description du sort pour plus de précisions).

Les sorts *identification* et *analyse d'enchantement* fournissent bien plus de renseignements que *détection de la magie*. Eux aussi sont détaillés dans le *Manuel des Joueurs*.

Les explications du MD. Vous pouvez également « craquer » et révéler quels sont les pouvoirs de l'objet. Vous êtes tout à fait en droit de le faire, surtout si l'objet se contente d'ajouter un bonus aux actions de son propriétaire. On peut tout à fait concevoir qu'un guerrier utilisant systématiquement une *épée +2* finisse par se faire une idée précise de son bonus. Dans ce cas, donnez l'information au joueur si vous en avez assez d'ajouter mentalement le bonus de +2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts.

Détection de la magie et les objets magiques

Quand on dit que *détection de la magie* identifie l'école d'un sort associé à l'objet, il s'agit du sort placé dans la potion, le parchemin, la baguette, etc., ou le sort nécessaire à la fabrication de l'objet. Dans le cas où plusieurs sorts sont requis, *détection de la magie* se focalise sur le plus puissant (celui dont le niveau est le plus élevé). Si aucun sort n'est indiqué, appliquez la règle suivante :

Nature de l'objet	École
Arme ou objet d'attaque	Évocation
Armure ou objet de protection	Abjuration
Objet conférant un bonus à une caractéristique, à un jet de compétence, etc.	Transmutation

UTILISATION DES OBJETS

Pour pouvoir utiliser un objet, il faut commencer par l'activer, ce qui est parfois aussi simple que d'enfiler un anneau à son doigt. Certains objets fonctionnent en permanence à partir du moment où on les porte, mais dans la plupart des cas, l'utilisation d'un objet nécessite une action d'activation (n'exposant pas à une attaque d'opportunité). Les objets dits « à fin d'incantation » n'entrent pas dans ce cas de figure. Eux sont considérés comme des sorts en situation de combat ; ils provoquent donc une attaque d'opportunité.

Sauf indication contraire, l'activation d'un objet magique prend la forme d'une action simple. Si l'objet reproduit fidèlement l'effet d'un sort, son délai d'activation est égal au temps d'incantation du sort en question (sauf indication contraire).

Les quatre types d'objets magiques sont les suivants :

Objets à fin d'incantation. C'est la méthode d'activation des parchemins. Un parchemin est une incantation magique en grande partie prononcée. L'étape de préparation a déjà été effectuée (par celui qui a transcrit la formule magique sur le parchemin). Pour pouvoir utiliser ce type d'objet sans risque, le personnage doit appartenir à la classe voulue et avoir atteint le niveau minimal pour lancer lui-même le sort écrit. Si son niveau n'est pas assez élevé, un incident est toujours possible (voir Incident, page 181). Activer un objet à fin d'incantation constitue une action simple et expose aux attaques d'opportunité, de même que le fait de lancer un sort.

Objets à potentiel magique. Cette méthode est similaire à la précédente, mais en plus simple encore. Le personnage n'a pas besoin d'achever l'incantation ; il lui suffit de la connaître (ne serait-ce qu'empiriquement) et de prononcer le mot déclenchant le pouvoir. En fait, l'objet reconnaît le potentiel magique de l'utilisateur. Autrement dit, si un magicien trouve un objet à potentiel magique (par exemple, un bâton ou une baguette) et si cet objet utilise un ou plusieurs sorts pour magiciens, le personnage sait automatiquement s'en servir, quel que soit son niveau (il suffit que le ou les sorts fassent partie de la liste de sorts auxquels le PJ a droit en vertu de sa classe, et cette règle s'applique même si l'aventurier n'est pas encore capable de lancer des sorts, comme c'est le cas pour un paladin de niveau 1 à 3). Le personnage doit tout de même déterminer quel est le sort contenu dans l'objet avant de pouvoir y faire appel. Activer un objet à potentiel magique constitue une action simple mais n'expose pas aux attaques d'opportunité.

Objets à mot de commande. Si aucune méthode d'activation n'est suggérée dans la description de l'objet ou par la nature de ce dernier, partez du principe qu'il est nécessaire de connaître un mot de commande. Avec ce type d'objet, le pouvoir se déclenche dès que l'utilisateur prononce le mot voulu ; il n'a pas besoin d'avoir la moindre connaissance en matière de magie.

Le mot de commande est en quelque sorte la clef permettant d'ouvrir la serrure derrière laquelle le pouvoir de l'objet est verrouillé. Il peut s'agir d'un mot on ne peut plus normal (« Vif », « Carré », ou encore « Cheval »), mais dans ce cas, le personnage risque d'activer accidentellement son objet s'il prononce le mot au cours d'une conversation. Le plus souvent, le mot ne veut rien dire, quand il ne s'agit pas d'un terme (ou d'une phrase) tiré d'une langue morte. Activer un objet à mot de commande constitue une action simple n'exposant pas aux attaques d'opportunité.

Comme indiqué plus haut, il arrive que le mot de commande activant l'objet soit mentionné sur ce dernier. Parfois, il est camouflé par un dessin ou une frise rajouté ultérieurement, à moins que l'objet n'arbore un symbole permettant de retrouver le mot de commande lui-même. Par exemple, si le mot de commande est « Roi », une petite couronne pourra avoir été gravée sur l'objet. Le créateur de l'objet aura également pu inscrire le nom du roi qui était au pouvoir à son époque. Dans ce cas, les personnages devront se livrer à des recherches pour découvrir que ce nom est celui d'un monarque d'antan.

Les compétences Connaissances (histoire) et Connaissances (mystères) peuvent permettre d'identifier les mots de commande ou de reconnaître des indices à leur sujet. Un jet de compétence réussi (DD 30) est nécessaire pour trouver le mot de commande proprement dit. En cas d'échec, le fait de réussir un second jet (DD 25) fournira peut-être un indice utile.

Les sorts *identification* et *analyse d'enchantement* permettent d'obtenir le mot de commande d'un objet.

Objets à usage. Il suffit d'utiliser normalement ce type d'objet pour que son pouvoir prenne effet : une potion doit être bue, un habit porté, une arme ou un bouclier utilisé au combat, etc. C'est le mode d'activation le plus simple qui soit.

Nombre d'objets à usage sont des objets que l'on porte (vêtements, bijoux, etc.). C'est encore plus vrai avec les objets à fonctionnement continu (comme une *cape de résistance* ou un *bandeau d'Intelligence*), qui doivent presque tous être portés en permanence. Quelques-uns doivent simplement être en possession du personnage (c'est-à-dire quelque part sur sa personne, pas chez lui, au fond d'un coffre); la *perle de thaumaturgie* en fait partie. Cela étant, certains objets conçus pour être portés doivent tout de même être activés (c'est le cas d'un *anneau d'invisibilité*). Même si cette activation nécessite parfois un mot de commande (voir ci-dessus), dans la plupart des cas, le personnage doit juste souhaiter mentalement que l'objet fonctionne. La description de l'objet indique généralement si un mot de commande est nécessaire ou non.

Sauf indication contraire, l'activation d'un objet à usage constitue à peine une action simple, voire une activité instantanée. Elle n'expose donc pas aux attaques d'opportunité, sauf si l'usage que l'on fait de l'objet implique une action qui, elle, offre une attaque d'opportunité à l'adversaire (par exemple traverser l'espace contrôlé par l'ennemi à l'aide de *bottes de rapidité*). Si un certain laps de temps est nécessaire entre le moment où le personnage décide d'utiliser l'objet et celui où le pouvoir se déclenche (parce qu'il faut boire une potion, ou enfiler un anneau ou un couvre-chef), l'activation demande une action simple. Par contre, si le pouvoir de l'objet prend effet chaque fois qu'on s'en sert (comme quand on donne un coup d'épée magique), l'activation prend la forme d'une activité instantanée.

Notez bien que le fait de posséder un objet à usage n'implique pas que l'on sache ce qu'il fait. Passer un *anneau de saut* à son doigt ne suffit pas pour faire des bonds. L'aventurier doit savoir quel est le pouvoir de l'objet (ou du moins en avoir une bonne idée) pour pouvoir s'en servir, sauf si ce pouvoir est permanent, comme c'est le cas pour une potion ou une arme.

Taille des objets magiques

Lorsque les personnages découvrent un vêtement, un bijou ou une armure magiques, la taille ne doit pas constituer un problème. La plupart des habits magiques sont de taille unique ou s'adaptent d'eux-mêmes à la morphologie du porteur. Une femme pourra sans problème enfiler le vêtement, de même qu'un individu souffrant d'embonpoint, un autre plutôt petit, etc. Ne pénalisez pas un joueur parce qu'il a décidé d'incarner un halfelin ou un humain particulièrement grand.

Cela étant, il peut y avoir une raison pour que les objets s'adressent à une certaine catégorie de personnages. Par exemple, les drows sont foncièrement égocentriques, et les vêtements qu'ils fabriquent ne peuvent aller qu'à des elfes. De même, les nains forgent parfois des armures réservées aux membres de leur race. Mais ces objets doivent constituer l'exception, pas la règle.

Limite de fonctionnement des objets magiques

Les personnages ne peuvent pas utiliser un nombre illimité d'objets. De la même manière qu'il serait ridicule (voire impossible) d'essayer de porter plusieurs paires de lunettes ou de bottes simultanément, le fait de porter plusieurs objets similaires les empêche de tous fonctionner. Voici quelle est la limite pour chaque type d'objet :

- 1 serre-tête, bandeau, couronne, casque, couvre-chef ou phylactère
- 1 paire de lunettes, des lentilles ou 1 monocle
- 1 cape, écharpe ou manteau
- 1 amulette, broche, médaillon, collier, charme ou scarabée
- 1 armure
- 1 robe
- 1 gilet, chemise, chasuble ou *robe de druide*
- 1 paire de bracelets
- 1 paire de gants ou de gantelets
- 2 anneaux (1 à chaque main)
- 1 ceinture ou ceinturon
- 1 paire de bottes ou de chaussons

Un personnage peut bien évidemment posséder plusieurs objets d'un même type (rien ne l'empêche d'avoir une sacoche pleine d'anneaux magiques, par exemple, mais il ne peut en porter que deux à la fois). La règle qui suit s'applique chaque fois qu'un aventurier dépasse la limite fixée dans une des catégories : lorsque cela se produit, le dernier objet ajouté ne fonctionne pas, le ou les autres continuant de faire effet normalement.

JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LES EFFETS DES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques produisent des effets similaires à des sorts. Lorsqu'ils autorisent un jet de sauvegarde, ce dernier est calculé de la façon suivante : 10 + niveau du sort ou de l'effet + modificateur de caractéristique correspondant à la valeur de caractéristique minimale pour lancer le sort en question. Par exemple, un sort du 2e niveau s'accompagnera d'un DD de 10 + 2 (niveau du sort) + 1 (car il faut au moins 12 dans la caractéristique concernée pour jeter un sort du 2e niveau), pour un total de 13. On peut également obtenir le même résultat en multipliant le niveau du sort par 1,5 et en ajoutant 10 au résultat (arrondissez à l'entier inférieur).

Dans la plupart des cas, la description des objets indique le DD associé aux divers effets produits par l'objet, surtout lorsque ces effets ne correspondent pas exactement à des sorts existants (auquel cas le DD devient plus difficile à déterminer).

DÉGÂTS CAUSÉS AUX OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques devraient toujours avoir droit à un jet de sauvegarde contre les sorts capables de les endommager, même si ceux-ci n'offrent généralement aucun jet de sauvegarde aux objets non magiques. Les objets magiques utilisent le même bonus de base pour tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté). Celui-ci se monte à 2 + moitié du niveau de lanceur de sorts de l'objet (arrondi à l'entier inférieur). Par exemple, une *lanterne révélatrice* a un niveau de lanceur de sorts de 5, ce qui correspond à un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde, qu'elle soit prise dans l'explosion d'une *boule de feu* ou que quelqu'un tente de la désintégrer. Les objets intelligents constituent l'unique exception à cette règle, puisque leur valeur de Sagesse est prise en compte pour leurs jets de Volonté.

Sauf indication contraire, les objets magiques sont endommagés de la même manière que les objets normaux du même type. S'ils sont seulement détériorés, ils continuent de fonctionner, mais ils perdent tout pouvoir une fois détruits.

BONUS MAGIQUES

Nombre d'objets magiques confèrent un bonus à la CA, aux valeurs de caractéristique, ou encore aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde ou de

TABLE 8–1 : BONUS MAGIQUES

Type de bonus	Améliore*	Exemple de sort	Exemple d'objet
Altération	Att., dég.	*Arme magique*	*Épée +1*
Altération	Bonus de l'armure	*Panoplie magique*	*Armure +1*
Altération	Valeur de carac.	*Grâce féline*	*Gantelets d'ogre*
Aptitude	Att., sauv., comp., carac.	*Transformation de Tenser*	*Potion d'héroïsme*
Armure	CA	*Armure de mage*	*Bracelets d'armure*
Armure naturelle	CA	*Peau d'écorce*	*Amulette d'armure naturelle*
Chance	CA, att., dég., sauv., comp., carac.	*Faveur divine*	*Pierre porte-bonheur*
Circonstances	Att., comp., carac.	—	*Robe de mimétisme*
Esquive	CA	Aucun	Aucun
Inné	Valeur de carac.	*Souhait*	*Traité de perspicacité*
Intuition	CA, att., sauv., comp., carac.	*Coup au but*	—
Malfaisance	CA, sauv., comp., carac.	*Sanctification maléfique*	*Cor du Mal*
Moral	Att., dég., sauv., comp., carac.	*Bénédiction*	*Anneau de contrôle des éléments*
Parade	CA	*Manteau du Chaos*	*Anneau de protection*
Résistance	Sauv.	*Résistance*	*Cape de résistance*
Sainteté	CA, sauv., comp., carac.	*Consécration*	*Cor du Bien*
Synergie	Comp.	—	—
Taille	For, Con	*Force du colosse*	*Potion d'agrandissement*
Vitesse	CA	*Rapidité*	*Ceinture de moine*

* Les abréviations utilisées sur cette table signifient : att. = jets d'attaque ; dég. = jets de dégâts ; sauv. = jets de sauvegarde ; comp. = jets de compétence ; carac. = jets de caractéristique (exception : valeur de carac. = valeur de caractéristique).

compétence. Quand ce bonus s'applique à la CA ou aux jets d'attaque, de dégâts ou de sauvegarde, il est généralement limité à +5 (exception faite des *bracelets d'armure*). Si le bonus vient améliorer une valeur de caractéristique, il est le plus souvent limité à +6 et ne progresse que par multiples de 2 (+2, +4 et +6). Les bonus s'appliquant aux jets de compétence ne sont pas limités.

Les bonus de type différent s'additionnent toujours. Ainsi, une *cape de résistance +1* (qui offre un bonus de résistance aux jets de sauvegarde) s'ajoute au bonus de +2 dont les paladins bénéficient sur tous les jets de sauvegarde. Par contre, les bonus de même type ne se cumulent pas : une *épée longue +3* (bonus d'altération de +3 aux jets d'attaque et de dégâts) ne bénéficiera pas de l'effet du sort *arme magique*, qui offre à l'arme affectée un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

C'est pour cette raison que les bonus sont répartis en différentes catégories : ceux qui ont des noms différents se cumulent, ceux qui ont le même nom ne sont pas cumulables, à quelques exceptions près : le bonus d'altération d'une armure magique s'ajoute à celui d'un bouclier et il en va de même pour les armes à projectiles et leurs munitions. De la même manière, les bonus d'esquive s'additionnent, tout comme les bonus de synergie et certains bonus de circonstances.

Altération. Un bonus d'altération représente un accroissement d'efficacité de l'arme ou de l'armure d'un aventurier (comme grâce aux sorts *arme magique* et *panoplie magique*) ou une augmentation de valeur de caractéristique (*grâce féline*).

Aptitude. Un tel bonus permet au personnage d'avoir davantage de chances de mener à bien l'action entreprise (c'est l'effet du sort *assistance divine*, entre autres).

Armure. Le même type de bonus que celui offert par une armure ou un bouclier non magique. Un sort générant un tel bonus le fait souvent par le biais d'un champ de force entourant le personnage.

Armure naturelle. La peau épaisse ou les écailles de nombreux monstres leur confèrent un bonus d'armure naturelle. Quand ce bonus est dû à un sort (comme *peau d'écorce*), c'est que la peau du sujet est plus épaisse jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Chance. Un bonus de chance représente la divine providence (voir le sort *faveur divine*).

Circonstances. Bonus ou malus dépendant des circonstances, et pouvant s'appliquer à un jet de dé ou à son DD. Les modificateurs de circonstances s'additionnent, sauf s'ils proviennent de la même circonstance. La *robe de mimétisme* est un exemple d'objet conférant un bonus de circonstances.

Esquive. Augmente les chances du personnage d'éviter une attaque ou un effet néfaste. Tous les bonus d'esquive s'additionnent, sans exception, mais aucun sort ou objet magique n'en confère (seuls les dons et les pouvoirs spéciaux le font).

Inné. Un bonus inné est un bonus à une valeur de caractéristique résultant de l'utilisation d'un sort extrêmement puissant, comme *souhait*. Personne ne peut avoir de bonus inné supérieur à +5 dans une caractéristique donnée.

Intuition. Ce bonus rend le personnage plus efficace en lui procurant une connaissance presque surnaturelle liée à l'action qu'il est en train d'entreprendre (voir le sort *coup au but*).

Malfaisance. Ce bonus représente le pouvoir du Mal, comme dans le sort *profanation*.

Moral. Un bonus de moral représente les effets positifs qui découlent de l'espoir, du courage et de la détermination. *Exemple : bénédiction.*

Parade. Un bonus de parade améliore la CA du personnage en détournant les attaques qui risqueraient de l'atteindre, comme le fait le sort *bouclier de la foi*.

Résistance. Un bonus de résistance protège contre la magie et les effets néfastes.

Sainteté. Ce bonus représente le pouvoir du Bien, comme dans le sort *consécration*. C'est l'inverse du bonus de malfaisance.

Synergie. Bonus résultant d'une interaction bénéfique entre deux compétences. Aucun objet magique ne confère de bonus de synergie.

Taille. Quand un personnage grandit, sa Force augmente (ainsi, parfois, que sa Constitution). *Exemple : agrandissement.*

Vitesse. Un bonus de vitesse améliore la CA du personnage, car ce dernier se déplace plus vite, comme cela se produit s'il est sous l'effet du sort *rapidité*.

OBJETS INTELLIGENTS

Certains objets, pour la plupart des armes, sont doués d'intelligence. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (autrement dit, potions, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents).

En règle générale, 15 % des armes de corps à corps sont intelligentes, proportion qui tombe à 5 % pour les armes de jet ou à projectiles, et à 1 % pour les autres objets magiques.

Voir Objets intelligents, page 227, pour plus de précisions.

OBJETS MAUDITS

Qu'un accident se soit produit au cours de leur fabrication ou qu'ils aient été corrompus par une force extérieure, certains objets magiques sont maudits. Ils peuvent être très handicapants pour leur possesseur, à moins qu'ils présentent juste un défaut plus gênant que dangereux, ou encore qu'ils soient par nature imprévisibles. Les objets tirés aléatoirement sont maudits dans 5% des cas. Si vous souhaitez en inclure dans votre campagne, reportez-vous à la catégorie Objets maudits, page 230.

CHARGES, DOSES ET USAGE LIMITÉ

Beaucoup d'objets, le plus souvent des bâtons et des baguettes, voient leur puissance limitée par leur nombre de charges. En temps normal, ce type d'objet a un maximum de 50 charges. Si on le trouve dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, jetez 1d100 et divisez le résultat par 2 afin d'obtenir le nombre de charges restantes (arrondissez à l'entier inférieur, sans descendre en dessous de 1 charge). Si l'objet a un nombre de charges maximal autre que 50, calculez les charges restantes proportionnellement au total indiqué. Par exemple, un *anneau de triple souhait* ne peut plus exaucer que 1d3 *souhaits* s'il fait partie d'un trésor déterminé aléatoirement.

Le prix de vente indiqué considère toujours que l'objet est pleinement chargé (ce qui est le cas au moment où il est créé). Dans le cas d'un objet qui ne vaut plus rien quand toutes ses charges sont épuisées (ce qui concerne la quasi-totalité des objets à charges), son prix de vente diminue proportionnellement au nombre de charges utilisées. Par exemple, une baguette n'ayant plus que 20 charges (sur 50) ne vaudra que 40% du total indiqué. Si l'objet reste utile une fois toutes ses charges épuisées, seule la partie de sa valeur correspondant à ses charges est diminuée (à vous de juger).

LES COULISSES DE *D&D* : POURQUOI DES BONUS DIFFÉRENTS ?

Distinguer les différents types de bonus dont un personnage peut bénéficier vous semblera peut-être fastidieux, mais c'est absolument indispensable. Voici pourquoi :

L'équilibre du jeu. La raison principale pour laquelle il faut différencier les bonus, c'est que cela les empêche de devenir incontrôlables. Si un personnage porte déjà un *ceinturon de force de géant*, permettre au prêtre du groupe de lui faire bénéficier du sort *force de taureau* le rendrait démesurément puissant. De la même manière, un personnage bénéficiant des sorts *armure de mage* et *peau d'écorce* alors qu'il porte déjà une armure magique, un *anneau de protection*, une *cape de résistance* et une *amulette d'armure naturelle* n'aurait pas grand-chose à craindre si tous ces bonus étaient cumulables. Les restrictions gardent le jeu dans des limites raisonnables, tout en permettant aux aventuriers de profiter des effets de plusieurs objets magiques. Ainsi, vous remarquerez que la moitié des sorts et objets de l'exemple précédent (*armure de mage*, *peau d'écorce* et l'*anneau de protection*) fonctionnent ensemble, car ils procurent des bonus différents.

La logique. Le système de types de bonus permet de rationaliser ce qui peut fonctionner ensemble et ce qui ne le peut pas. En multipliant les objets et les sorts de protection, un joueur raisonnable finira par se rendre compte que certains sont redondants. Les bonus différents sont là pour expliquer logiquement les limites du cumul des effets magiques.

L'intérêt en termes de jeu. Ce système permet également aux joueurs d'obtenir d'intéressantes combinaisons en additionnant les effets qui marchent le mieux ensemble. Il les encourage donc à tirer le meilleur de ce qu'ils ont plutôt qu'à accumuler les objets sans réfléchir, bref à jouer intelligemment.

Certains objets, tels que les flèches, les bâtonnets d'encens ou les potions, sont à usage unique. Le plus souvent, on en trouve plusieurs d'un coup. Il est ainsi fréquent de trouver une bourse renfermant plusieurs doses de *poudre de disparition*, ou une flasque contenant plusieurs doses de *potion de soins légers* (le prix des potions correspond à une dose, soit environ 2,5 centilitres). Ces objets sont mentionnés individuellement sur les tables de détermination aléatoire, mais vous pouvez en attribuer plusieurs d'un coup. Par exemple, si votre trésor doit contenir trois objets de faible puissance et si votre premier jet de dé vous indique de l'*encens de méditation*, vos trois objets peuvent très bien être trois bâtonnets d'encens. De cette manière, votre trésor sera plus logique et plus utile aux aventuriers.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

De la même manière que vous pouvez inventer de nouveaux sorts et de nouveaux monstres, rien ne vous empêche d'inventer de nouveaux objets magiques. Tout comme les lanceurs de sorts peuvent chercher de nouvelles formules magiques, ils ont la possibilité de tenter de fabriquer des objets. Et vous devez vous montrer tout aussi prudent avec les nouveaux objets magiques qu'avec les sorts.

Basez-vous sur la description des divers objets de ce chapitre pour créer les vôtres. Tout nouvel objet doit répondre à certaines questions: quel est son mode d'activation (et éventuellement le délai d'activation) et le niveau de lanceur de sorts. Pensez également à déterminer son prix de vente, des fois que les personnages décident de s'en débarrasser.

DESCRIPTION DES OBJETS MAGIQUES

Dans les pages qui suivent, chaque catégorie d'objets magiques a droit à une présentation, puis tous les objets qu'elle comprend sont détaillés par ordre alphabétique.

La présentation générale regroupe des indications concernant, entre autres, le mode d'activation et la détermination aléatoire. La CA, la solidité et le nombre de points de résistance de certains objets types sont mentionnés, de même que le DD nécessaire pour les casser ou les détruire. La CA indiquée part du principe que l'objet n'appartient à personne, ce qui lui donne une Dextérité effective de 0 (malus de –5 à la CA). S'il est tenu ou porté par une créature, utilisez le modificateur de Dextérité de cette dernière plutôt que le malus de –5.

Certains objets ne bénéficient pas d'une description détaillée, surtout si leur unique fonction consiste à lancer un sort décrit par ailleurs. Consultez tout simplement la description du sort concerné dans le *Manuel des Joueurs*, en l'adaptant à l'objet (potion, parchemin, baguette, etc.). Partez du principe que le sort est lancé au niveau minimal pour pouvoir l'utiliser, sauf si vous décidez de le rendre plus puissant (ce qui augmente le prix de l'objet; voir la Table 8–40, page 243). La principale motivation d'un PNJ fabriquant un tel objet et décidant d'augmenter son niveau de lanceur de sorts est bien évidemment l'obtention d'un sort plus efficace (surtout si ce sort inflige des dégâts, comme *boule de feu*, ou si sa nature est telle qu'une durée prolongée augmente grandement son efficacité, comme c'est le cas pour les diverses versions de *convocation de monstres*).

Les objets décrits voient leurs pouvoirs détaillés un à un, et les précisions suivantes apparaissent à la fin de leur description:

Niveau de lanceur de sorts. La puissance relative de l'objet (de la même manière que le niveau d'un sort est l'évaluation de sa puissance). Le niveau de lanceur de sorts détermine le bonus aux jets de sauvegarde dont l'objet bénéficie, mais aussi les variables telles que la portée ou les dégâts des effets générés, le cas échéant. Il indique également quel est le niveau de l'objet si celui-ci est pris pour cible par un sort tel que *dissipation de la magie*.

Pour les potions, les parchemins et les baguettes, le créateur de l'objet peut fixer librement le niveau de lanceur de sorts, à condition que celui-ci soit compris entre son niveau personnel et le niveau nécessaire pour jeter le sort stocké dans l'objet. Par exemple, au niveau 5, Mialyë peut écrire un parchemin d'*invisibilité* au niveau 3 (auquel cas le sort durera 30 minutes), au niveau 4 (40 minutes) ou au niveau 5 (50 minutes). Pour les autres objets magiques, le niveau de lanceur de sorts est déterminé par la nature de l'objet. Le niveau du créateur de l'objet doit au moins être égal au minimal permettant de lancer le sort concerné (à moins que les conditions de création n'imposent au personnage un niveau plus élevé encore).

Conditions. Les conditions auxquelles le personnage doit satisfaire pour pouvoir fabriquer l'objet. Il s'agit de dons, de sorts, ou d'autres considérations telles que le fait d'appartenir à une certaine race, d'avoir atteint un niveau donné, etc. Notez qu'une condition prenant la forme d'un sort peut être remplie par un personnage capable de préparer le sort en question (ou le connaissant, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur), mais aussi grâce à un pouvoir magique, ou un objet à fin d'incantation ou à potentiel magique. Si c'est cette dernière méthode qui est retenue, le créateur doit, chaque jour, dépenser une charge de son objet (s'il s'agit d'un objet à potentiel magique, comme une baguette) ou un objet à fin d'incantation (par exemple, un parchemin) contenant le sort correspondant.

Plusieurs personnages peuvent collaborer à la fabrication d'un objet magique, chacun remplissant alors une ou plusieurs conditions. Dans certains cas, une telle coopération est même nécessaire, si chacun des participants ne connaît qu'une partie des sorts requis.

Si deux personnages ou plus collaborent, ils doivent se mettre d'accord pour désigner celui qui sera considéré comme le créateur pour ce qui est de déterminer le niveau de lanceur de sorts de l'objet (il est recommandé de désigner celui des deux qui a le plus haut niveau, mais ce n'est pas obligatoire).

En règle générale, la liste des conditions comprend un don et un ou plusieurs sorts (voire quelques exigences supplémentaires). Quand les deux derniers sorts de la liste sont séparés par « ou », cela signifie qu'un des deux est requis *en plus* des conditions mentionnées au préalable. Par exemple, un *anneau de triple souhait* indique « Création d'anneaux magiques, *souhait* ou *miracle* », ce qui signifie qu'un personnage désirant fabriquer un tel anneau doit avoir le don Création d'anneaux magiques et être capable de lancer *souhait* ou *miracle*.

Prix de vente. Le prix de vente de l'objet, si un aventurier désire l'acheter. Il a pour avantage de permettre un classement rapide des objets. Le prix de vente d'un objet pouvant être fabriqué à l'aide d'un don de création d'objet est généralement égal à son prix de base plus le coût éventuel des composantes matérielles et le nombre de points d'expérience à dépenser (le cas échéant).

Coût de fabrication. Le coût en pièces d'or et en points d'expérience. Cette donnée n'apparaît que pour les objets ayant besoin de composantes matérielles coûteuses (et/ou de PX) et pour lesquels le prix de vente est supérieur au prix de base. Le coût de fabrication fait la somme des coûts habituels et du prix des composantes matérielles. Les objets ne nécessitant pas de composantes matérielles coûteuses ne fournissent pas cette donnée. Dans leur cas, le prix de vente et le prix de base sont égaux. Leur coût de fabrication est égal à la moitié du prix de vente (en po), plus 1/25e du prix de vente (en PX).

Poids. Le poids des objets merveilleux est également indiqué. Un tiret (« — ») signifie que l'objet a un poids négligeable (pour ce qui est de déterminer la charge transportée par chaque aventurier).

NOM DES OBJETS MAGIQUES

Les objets stockant un sort (c'est-à-dire principalement les potions et les baguettes) ont un nom qui reflète fidèlement le sort qui leur donne leur pouvoir (par exemple, une *potion de rapidité* ou une *baguette de boule de feu*). Si vous le souhaitez, vous pouvez leur donner un nom plus évocateur (voir le Chapitre 6). Toutefois, ce nom générique a aussi pour fonction de relativiser leur puissance par rapport à des objets autrement plus prestigieux, comme un *bâton de surpuissance*, une *robe d'archimage* ou une *épée de justice*.

DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS MAGIQUES

Les aventuriers viennent de détruire une liche malfaisante, dont ils pillent maintenant le tombeau. Quels trésors fabuleux y trouvent-ils? Vous venez de consulter la Table 7–4 (pages 170–171) et certains de vos jets de dés vous ont renvoyé à la Table 8–2, ci-contre (ce qui constitue une excellente raison de déterminer à l'avance les trésors de votre aventure). Le Chapitre 7 fait également référence à des objets magiques de puissance variable (faible, intermédiaire ou grande). Les premiers n'ont qu'un pouvoir très limité, les deuxièmes sont les plus courants (chacun d'eux vaut à peu près dix à douze fois le prix d'un objet de faible puissance) et les objets puissants (qui valent environ quatre fois plus que ceux de puissance intermédiaire) sont les plus convoités de tous.

Appliquez la procédure suivante pour inclure un objet magique à un trésor:

TABLE 8–2 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS MAGIQUES

Faible	Intermédiaire	Puissant	Catégorie d'objets
01–35	01–10	01–05	Potions (Table 8–3)
36–70	11–25	06–15	Parchemins (Table 8–4)
71–75	26–35	16–25	Armes (Table 8–9)
76–79	36–45	26–35	Armures et boucliers (Table 8–17)
80–81	46–55	36–45	Anneaux (Table 8–24)
82–91	56–70	46–50	Baguettes (Table 8–25)
—	71–73	51–70	Bâtons (Table 8–26)
—	74–83	71–80	Sceptres (Table 8–27)
92–00	84–00	81–00	Objets merveilleux (Tables 8–28, 8–29,8–30)

1. Quand la Table 7–4 indique un objet magique, reportez-vous à la Table 8–2 pour déterminer, en fonction de la puissance indiquée par la Table 7–4, de quel type d'objet il s'agit (un parchemin, une potion, etc.). Si vous le souhaitez, vous pouvez jeter 1d100 avant cette étape. En cas de résultat de 01–05, consultez la Table 8–38 : objets maudits.
2. Passez à la table correspondant à la catégorie d'objets indiquée par la Table 8–2. Toutes les tables de ce chapitre proposent de nombreux objets de chaque type (parchemins, anneaux, etc.) en fonction de leur puissance (faible, intermédiaire ou grande).
3. Une fois l'objet déterminé, jetez 1d100 pour savoir s'il possède d'éventuels propriétés spéciales et/ou signes distinctifs :

   Baguette. Si l'objet est une baguette, un résultat de 01–30 indique qu'un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction. Sur un résultat de 31–00, il n'y a pas la moindre indication.

   Armure, bouclier, anneau, bâton, sceptre ou objet merveilleux. Si l'objet est une armure, un bouclier, un anneau, un bâton, un sceptre ou un objet merveilleux, un résultat de 01 indique qu'il est intelligent et un résultat de 02–31 signifie qu'un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction. Un résultat de 32–00 ne fournit pas le moindre indice.

   Arme à distance. Si l'objet est une arme de jet ou à projectiles, un résultat de 01–05 correspond à une arme intelligente ; sur un 06–25, un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction. Enfin, un résultat de 26–00 ne révèle rien.

   Arme de corps à corps. Si l'objet est une arme de corps à corps, un résultat de 01–20 signifie que l'arme luit ou brille ; sur un 21–25, elle est intelligente ; sur un 26–35, elle luit (ou brille) et est intelligente ; sur un 36–50, un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction. Un résultat de 51–00 ne révèle rien.
4. Si l'objet est à charges ou à usage limité, déterminez aléatoirement son nombre de charges ou d'utilisations (voir Charges, page 177).


Potions

Parfois, vous préférerez choisir vous-même un objet plutôt que de laisser le hasard décider à votre place. Dans ce cas, tournez les pages jusqu'à trouver un objet qui vous convienne. Notez que, rares ou uniques, les artefacts n'apparaissent pas sur les tables de détermination aléatoire. Il s'agit d'un choix délibéré, car de tels objets ne doivent jamais arriver par hasard dans votre campagne.

POTIONS

Les potions sont des breuvages magiques produisant leur effet quand on les boit. On les appelle parfois élixirs, ou encore philtres. Les huiles magiques sont de même nature, si ce n'est qu'il faut s'en induire le corps plutôt que de les avaler. Potions, élixirs, philtres et huiles ne peuvent servir qu'une fois chacun.

Chaque potion est comme un sort lancé sur qui la boit. Le personnage n'a pas besoin de prendre la moindre décision concernant le sort, le nécessaire ayant déjà été fait par celui qui a concocté le breuvage. Par exemple, une *potion de protection contre les énergies destructives* protège toujours contre un type d'énergie bien spécifique, déterminé par celui qui la prépare.

Présentation. Dans la plupart des cas, une potion ou une huile représente 2,5 centilitres de liquide contenu dans un petit flacon, en verre ou en céramique, appelé fiole et qui fait rarement plus de 2 ou 3 centimètres de large sur 5 centimètres de haut. Une fiole a les caractéristiques suivantes : CA 13, 1 point de résistance, 1 en solidité ; il faut atteindre un DD de 12 pour la casser. Une fiole contient 2,5 centilitres de liquide.

Identification des potions. En plus des méthodes d'identification habituelles, il est possible de goûter une potion du bout de la langue afin d'essayer de déterminer sa nature. Un aventurier expérimenté apprend à faire confiance à sa mémoire (laquelle peut par exemple lui permettre de se rappeler que, la dernière fois qu'il a goûté une potion ayant un goût d'amande, celle-ci s'est avérée être une *potion de soins modérés*). Vous pouvez récompenser les joueurs qui notent les potions qu'ils ont goûtées en faisant en sorte que toutes les potions similaires aient toujours le même goût, à moins que vous ne souhaitiez les surprendre (auquel cas le breuvage au goût d'amande sera tout sauf une *potion de soins modérés*).

Activation. Boire une potion ou s'enduire d'huile ne nécessite aucune compétence particulière. Il suffit que l'utilisateur ôte le bouchon et qu'il avale le contenu de la fiole (ou qu'il le répande sur son corps). Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des potions et des huiles :

- Boire une potion ou s'enduire d'huile constitue une action simple. Le liquide fait effet immédiatement.
- Utiliser une potion ou une huile expose à une attaque d'opportunité. Si l'adversaire touche (même s'il tente juste d'agripper le PJ), le personnage doit effectuer un jet de Concentration, comme s'il récitait une incantation. En cas d'échec, il n'arrive pas à boire la potion. L'adversaire peut diriger son attaque d'opportunité contre la fiole plutôt que contre l'aventurier. Si la fiole est touchée, le coup risque de la casser, auquel cas son contenu est perdu (voir Attaquer un objet, page 135 du *Manuel des Joueurs*).
- L'utilisateur doit pouvoir boire la potion ou avoir un corps sur lequel appliquer l'huile. Les créatures intangibles ne peuvent donc pas se servir de ces objets.
- Toute créature dotée d'un corps physique peut boire une potion ou s'enduire d'huile.
- Un personnage peut faire boire une potion à un compagnon inconscient, mais cela l'oblige à aller lentement pour ne pas en renverser (action complexe). Une action complexe est également nécessaire pour enduire d'huile une créature inconsciente.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une potion magique, jetez 1d100 et consultez la Table 8–3.

Description des potions

Pour toutes les potions qui reproduisent fidèlement l'effet d'un sort, consultez la description de ce dernier dans le *Manuel des Joueurs*. Sauf indication contraire, le niveau de lanceur de sorts de la potion est le niveau minimal pour pouvoir jeter le sort en question. Les autres potions sont décrites ci-dessous :

Acuité visuelle. Cette potion permet de remarquer le moindre détail, aussi petit soit-il (+10 aux jets de Fouille pendant 1 heure).

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6+. *Prix de vente* : 150 po.

Bagou. Cette potion permet à qui la boit de parler de manière intelligible, et même de raconter des mensonges sans que personne ne s'en aperçoive, pendant 1 heure (en termes de jeu, son effet se traduit par un bonus de +30 aux jets de Bluff). Même un sort tel que *détection du mensonge* ne permet pas de constater que le personnage ment.

Table 8–3 : potions

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
01–05	—	—	*Pattes d'araignée*	50 po
06–10	—	—	*Saut*	50 po
11–19	—	—	*Soins légers*	50 po
20–23	01	—	*Acuité visuelle*	150 po
24–27	02	—	*Déplacement furtif*	150 po
28–31	03	—	*Discrétion instinctive*	150 po
32	04	—	*Huile d'intemporalité*	150 po
33–36	05	—	*Nage*	150 po
37	06	—	*Philtre d'amour*	150 po
38–42	07	—	*Agrandissement* (au niveau 5)	250 po
43–47	08	—	*Rapetissement* (au niveau 5)	250 po
48–49	09–13	01–03	*Aide*	300 po
50–52	14–15	04	*Baiser de la goule*	300 po
53–55	16–17	05	*Charisme*	300 po
56–58	18	06	*Clairaudience/clairvoyance*	300 po
59–61	19	—	*Communication avec les animaux*	300 po
62–64	20–24	07–09	*Détection de pensées*	300 po
65–67	25–27	10–12	*Endurance*	300 po
68–70	28–30	13–14	*Flou*	300 po
71	31–35	15–19	*Force de taureau*	300 po
72	36–40	20–24	*Grâce féline*	300 po
73–75	41–42	25	*Intelligence*	300 po
76–77	43–47	26–30	*Invisibilité*	300 po
78–80	48–52	31–33	*Lévitation*	300 po
81–83	53–54	34	*Modification d'apparence*	300 po
84–86	55–57	35	*Ralentissement du poison*	300 po
87	58–62	36–40	*Restauration partielle*	300 po
88–90	63–64	41	*Sagesse*	300 po
91–93	65–72	42–44	*Soins modérés*	300 po
94–96	73–75	45	*Vision dans le noir*	300 po
97	76–77	46	*Bagou*	500 po
98	78–79	47	*Sérum de vérité*	500 po
99	80–84	48–49	*Antidétection*	750 po
—	85	50–51	*Délivrance de la paralysie*	750 po
00	86–88	52–53	*Don des langues*	750 po
—	—	54–56	*État gazeux*	750 po
—	89	57–58	*Guérison de la cécité/surdité*	750 po
—	90	59–60	*Guérison des maladies*	750 po
—	91–92	61–70	*Neutralisation du poison*	750 po
—	—	71–72	*Protection contre les énergies destructives (acide)*	750 po
—	—	73–74	*Protection contre les énergies destructives (électricité)*	750 po
—	—	75–78	*Protection contre les énergies destructives (feu)*	750 po
—	—	79–80	*Protection contre les énergies destructives (froid)*	750 po
—	—	81–82	*Protection contre les énergies destructives (son)*	750 po
—	—	83–85	*Rapidité*	750 po
—	93–96	86–87	*Respiration aquatique*	750 po
—	97	88–91	*Soins importants*	750 po
—	98	92–93	*Vol*	750 po
—	99–00	94–96	*Héroïsme*	900 po
—	—	97–98	*Huile d'insaisissabilité*	900 po
—	—	99–00	*Souffle enflammé*	900 po

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 8+. *Prix de vente* : 500 po.

Charisme. Cette potion permet à qui la boit de s'exprimer avec éloquence et de se montrer persuasif, tout en dégageant un charme et une présence qui se traduisent par un bonus d'altération de 1d4+1 points de Charisme pendant 3 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 4+. *Prix de vente* : 300 po.

Déplacement furtif. Cette potion confère à qui la boit le pouvoir de se déplacer sans bruit. Dans le même temps, elle assourdit les sons qui émanent du personnage, ce qui lui procure un bonus de circonstances de +10 aux jets de Déplacement silencieux (pendant 1 heure).

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6+. *Prix de vente* : 150 po.

Discrétion instinctive. Un personnage buvant cette potion trouve instinctivement les meilleurs endroits pour se cacher (bonus d'aptitude de +10 en Discrétion pendant 1 heure).

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6+. *Prix de vente* : 150 po.

Héroïsme. Cette potion confère un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence (pendant 1 heure).

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 8+. *Prix de vente* : 900 po.

Huile d'insaisissabilité. Cette huile confère un bonus de +30 aux jets d'Évasion, ce qui fait qu'il est quasiment impossible de se saisir ou de ligoter quiconque s'en enduit. Des obstacles tels que les toiles d'araignée (magiques ou non) ne gênent nullement le personnage, pas plus que les cordes magiques. Si l'huile est renversée par terre ou dans un escalier, elle a l'effet du sort *graisse*, si ce n'est qu'elle reste active bien plus longtemps. L'huile est complètement absorbée en 8 heures par la surface sur laquelle elle se trouve, mais on peut s'en débarrasser à l'aide d'une solution alcoolisée (le vin fait parfaitement l'affaire).

Les parois intérieures d'un récipient destiné à contenir de la *colle universelle* (voir page 214) doivent au préalable être enduites d'*huile d'insaisissabilité*.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Préparation de potions, *graisse*, jeteur de sorts de niveau 6+. *Prix de vente* : 900 po.

Huile d'intemporalité. Si l'on applique cette huile sur une matière qui était autrefois vivante (cuir, feuilles, papier, bois, chair morte, etc.), l'objet enduit se trouve protégé contre le passage du temps : chaque année qui passe correspond seulement à une journée en termes d'usure. Il bénéficie également d'un bonus de résistance de +1 à tous les jets de sauvegarde. Cette huile est permanente, mais il est possible de l'ôter par magie (par exemple, en dissipant son effet). Une flasque contient suffisamment d'huile pour enduire huit objets de taille M ou une surface correspondante.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions. *Prix de vente* : 150 po.

Intelligence. Cette potion accroît les facultés de raisonnement, ce qui se traduit par un bonus d'altération de 1d4+1 points d'Intelligence pendant 3 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 4+. *Prix de vente* : 300 po.

Nage. Cette potion facilite la nage. Une aura magique presque imperceptible entoure le personnage et l'aide à mieux glisser dans l'eau, ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +10 aux jets de Natation pendant 1 heure.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6+. *Prix de vente* : 150 po.

Philtre d'amour. Quiconque boit cette potion est automatiquement charmé par la première personne qu'il voit ensuite (voir l'effet du sort *charme-personne* ; le buveur doit être un humanoïde de taille M ou moins ; jet de Volonté, DD 14). Le personnage tombe même amoureux de cette personne si elle est de la même race que lui. L'effet de charme s'estompe au bout de 1d3 heures, mais le sentiment amoureux, lui, est permanent.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, *charme-personne*. *Prix de vente* : 150 po.

Sagesse. Cette potion confère une grande intuition à qui la boit, ce qui se traduit par un bonus d'altération de 1d4+1 points de Sagesse pendant 3 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 4+. *Prix de vente* : 300 po.

Sérum de vérité. Cette potion force quiconque la boit à ne dire que la vérité pendant 10 minutes (jet de Volonté annule, DD 12). Le buveur est obligé de répondre aux questions qui lui sont posées, chaque question lui offrant un nouveau jet de Volonté (également DD 12). Si l'un de ces jets de sauvegarde secondaires est réussi, le personnage reste sous l'effet du sérum mais n'est pas tenu de répondre à cette question bien précise. On ne peut lui poser qu'une question par round. L'effet de cette potion est un enchantement de type [mental].

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 8+. *Prix de vente* : 500 po.

Souffle enflammé. Cet étrange élixir procure à qui le boit le pouvoir de

cracher des flammes. Le buveur peut le faire jusqu'à trois fois, chacun de ses souffles infligeant 3d6 points de dégâts à une cible unique distante de 7,50 mètres au maximum. La victime a droit à un jet de Réflexes (DD 12); si elle le réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Si tous les souffles ne sont pas utilisés, la potion cesse de faire effet au bout d'une heure. La plupart des gens souffrent temporairement de brûlures d'estomac après avoir fait usage de cette potion.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions*: Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 8+. *Prix de vente*: 900 po.

PARCHEMINS

Un parchemin est une incantation (ou une série d'incantations) transcrite sur le papier. Chaque sort écrit sur un parchemin ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois, les symboles magiques s'effaçant au fur et à mesure qu'on les lit. Lire un parchemin revient quasiment à lancer soi-même le sort, si ce n'est que le niveau auquel le sort prend effet peut être différent de celui du personnage.

Présentation. Un parchemin est une feuille épaisse de vélin ou de papier de qualité correspondant plus ou moins au format standard actuel (A4). Une telle feuille peut accueillir un sort. Elle est renforcée en haut et en bas par une bande de cuir dépassant légèrement sur les côtés. Un parchemin proposant plusieurs sorts a la même largeur mais gagne une trentaine de centimètres en longueur pour chaque nouveau sort. Les parchemins à trois sorts ou plus sont souvent renforcés par de fines baguettes en lieu et place des bandes de cuir. Un parchemin a les caractéristiques suivantes: CA 9, 1 point de résistance, 0 en solidité; il faut atteindre un DD de 8 pour le déchirer.

Afin de protéger un parchemin, on l'enroule en partant des deux extrémités, ce qui constitue un double cylindre (cette méthode permet de le dérouler plus rapidement). Le parchemin est ensuite placé dans un tube ou étui, pouvant être en ivoire, en jade, en cuir, en métal ou en bois. La plupart des étuis arborent un ou plusieurs symboles (voir le sort *signature magique* et Écrits de magie profane, page 155 du *Manuel des Joueurs*) identifiant clairement le propriétaire du parchemin et/ou les sorts que contient ce dernier. Ces symboles magiques sont souvent piégés à l'aide de *glyphes de garde* ou de *pièges à feu*.

Activation. Pour activer un parchemin, il faut lire la formule magique qu'il contient, ce qui ne peut se faire qu'à plusieurs conditions:

Déchiffrer le parchemin. Le personnage doit commencer par déchiffrer le parchemin pour savoir quel sort est écrit dessus. Cela nécessite un jet de Connaissance des sorts (DD 20 + niveau du sort) ou l'utilisation de *lecture de la magie*.

Le fait de déchiffrer un parchemin n'active pas sa magie, sauf dans le cas d'un parchemin maudit. Le personnage peut déchiffrer un parchemin à l'avance. Une fois cela fait, il peut l'utiliser à tout moment.

Activer le sort. Pour activer le sort, il faut lire la formule magique. Le personnage doit bien évidemment être capable de lire ce qui est écrit sur le parchemin.

L'aventurier n'a pas besoin de composantes matérielles ou de focale (le créateur de l'objet s'est occupé de cette partie de l'incantation au moment de l'écrire). Notez que certains sorts ne fonctionnent que si on les lance sur un objet (par exemple, *collet* et *invocation instantanée de Drawmij*). Dans ce cas, l'utilisateur doit posséder l'objet en question. Un personnage tentant de lire un parchemin peut être interrompu comme s'il jetait un sort préparé normalement (voir Lancer un sort, page 125 du *Manuel des Joueurs*).

Pour pouvoir activer un parchemin, l'aventurier doit satisfaire aux conditions suivantes:

- Le sort (profane ou divin) doit correspondre à ceux que le personnage peut lancer. Les pratiquants de la magie profane (magiciens, ensorceleurs et bardes) ne peuvent pas utiliser un parchemin de magie divine, pas plus que les pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) ne peuvent se servir d'un parchemin de magie profane. (Le type de parchemin que crée un personnage est déterminé par sa classe. Par exemple, un magicien ne rédige que des parchemins profanes, tandis qu'un prêtre est limité aux parchemins divins.)
- Le sort écrit sur le parchemin doit appartenir à la liste proposée à l'utilisateur potentiel (voir le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs* pour ce qui est des sorts autorisés pour chaque classe).
- Enfin, le personnage doit avoir la valeur nécessaire dans la caractéristique correspondant au sort (par exemple, un magicien ne peut lire un sort du 5e niveau à partir d'un parchemin que s'il a au moins 15 en Intelligence).

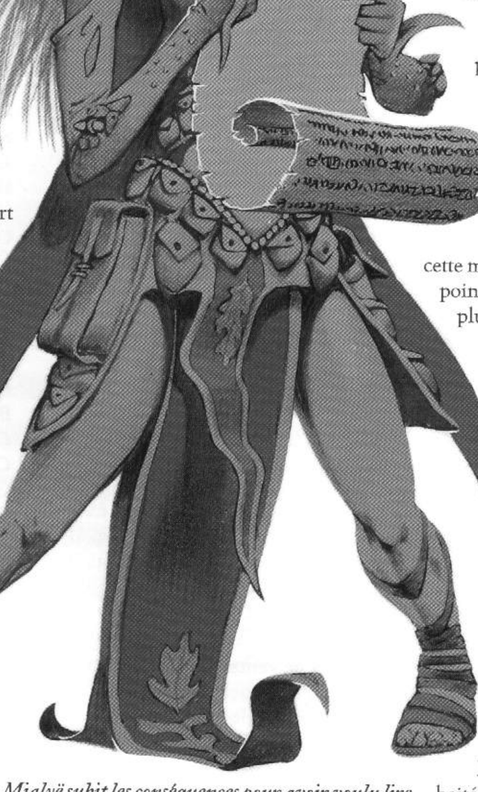
Si l'utilisateur satisfait aux trois conditions précédentes et si son niveau l'autorise normalement à lancer le sort, il active la magie du parchemin à coup sûr. S'il satisfait aux conditions mais si son niveau actuel ne lui permet pas de jeter le sort, il doit effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD = niveau de lanceur de sorts du parchemin +1). S'il le réussit, il lance le sort normalement. Par contre, en cas d'échec, il doit impérativement réussir un jet de Sagesse (DD 5) pour éviter un incident (voir ci-dessous). Un 1 naturel au jet constitue toujours un échec, quels que soient les modificateurs dont le personnage dispose.

Déterminer l'effet. Un sort lancé à partir d'un parchemin fonctionne exactement comme si le personnage venait lui-même de le jeter. Partez du principe que le niveau du parchemin est égal au niveau minimal pour lancer le sort (c'est-à-dire, généralement, le double du niveau du sort moins 1), sauf si le personnage qui le rédige désire qu'il en soit autrement. Par exemple, un prêtre de niveau 10 peut décider d'écrire *soins critiques* à son niveau plutôt qu'au niveau minimal (7, *soins critiques* étant un sort du 4e niveau). De cette manière, le parchemin soignera davantage de points de vie (mais, en contrepartie, il coûtera plus cher).

Les symboles magiques s'effacent dès qu'on lit le parchemin.

Incident. En cas d'incident, le sort écrit sur le parchemin a un effet inverse ou défavorable pour qui le lit. C'est au MD de décider quelle forme prend l'incident, la décision par défaut étant que le personnage est frappé par une décharge d'énergie qui lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du sort. Vous pouvez également choisir la nature de l'incident parmi les possibilités qui suivent (ou en inventer d'autres):

- Le sort frappe le personnage ou l'un de ses alliés plutôt que la cible souhaitée (il affecte un adversaire dans le cas d'un sort bénéfique dont le PJ souhaitait profiter).



Mialyë subit les conséquences pour avoir voulu lire un parchemin au sort trop puissant pour elle.

- Le sort prend effet en un point déterminé au hasard (mais compris dans les limites de portée).
- Son effet est contraire à celui qu'il devrait normalement avoir. Par exemple, une *boule de feu* pourra libérer une vague de froid n'infligeant aucun dégât, ou encore un rayonnement d'énergie rendant des points de vie aux créatures blessées.
- Le personnage est victime d'un effet mineur ayant un rapport avec le sort. Par exemple, de la fumée pourrait sortir de ses oreilles s'il essayait de lancer *boule de feu*, *vol* pourrait transformer ses bras en ailes incapables de le soulever, ou *clairaudience/clairvoyance* pourrait décupler la taille de ses yeux ou de ses oreilles. Un tel effet se prolonge rarement au-delà de la durée initiale du sort (2d10 minutes pour un sort instantané). À noter que le sort lui-même ne fonctionne pas.
- L'énergie du sort fait apparaître un ou plusieurs objets totalement inutiles. Par exemple, *boule de feu* pourra générer une pluie de torches allumées, tandis que *feuille morte* fera apparaître un tapis de feuilles parées des tons de l'automne et que *passe-muraille* créera une porte que rien ni personne ne pourra jamais ouvrir.
- Le sort fonctionne bel et bien, mais à retardement. Il prend effet dans les 1d12 heures suivant la lecture du parchemin. Si le personnage devait être le sujet du sort, celui-ci fonctionne normalement. Sinon, il part dans la direction du sujet ou de la cible et se déclenche au maximum de sa portée (dans le cas, fort probable, où le sujet s'est déplacé depuis la lecture du parchemin).

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement les sorts contenus sur un parchemin, commencez par consulter la Table 8–4 pour savoir s'il s'agit de sorts profanes ou divins. Grâce à la Table 8–5, déterminez ensuite le nombre de sorts que recèle le parchemin, puis le niveau de chaque sort à partir de la Table 8–6. Il ne vous reste plus qu'à consulter la sous-table correspondant au niveau souhaité entre la Table 8–7 (pour les sorts profanes) et la Table 8–8 (pour les sorts divins).

Table 8–4 : type de parchemin

1d100	Type de magie
01–70	Profane
71–00	Divine

Table 8–5 : nombre de sorts par parchemin

Puissance du parchemin	Nombre de sorts
Faible	1d3 sorts
Intermédiaire	1d4 sorts
Grande	1d6 sorts

Table 8–6 : niveau des sorts d'un parchemin

Faible	Intermédiaire	Puissant	Niveau du sort	Niveau de lanceur de sorts*
01–50	—	—	1er	1
51–95	01–05	—	2e	3
96–00	06–65	—	3e	5
—	66–95	01–05	4e	7
—	96–00	06–50	5e	9
—	—	51–70	6e	11
—	—	71–85	7e	13
—	—	86–95	8e	15
—	—	96–00	9e	17

* Le niveau de lanceur de sorts indiqué est uniquement valable si l'individu qui a écrit le parchemin est un magicien, un prêtre ou un druide (les tables de détermination aléatoire ont été composées en accord avec ce principe). S'il fait partie d'une autre classe (ensorceleur, barde, paladin ou rôdeur), le niveau de lanceur de sorts peut varier, de même que le niveau de certains sorts.

Table 8–7 : parchemins de magie profane

Sorts profanes du 1er niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–03	*Agrandissement*	25 po
04–06	*Arme magique*	25 po
07–10	*Armure de mage*	25 po
11–13	*Bouclier*	25 po
14–18	*Changement d'apparence*	25 po
19–23	*Charme-personne*	25 po
24–26	*Convocation de monstres I*	25 po
27–29	*Couleurs dansantes*	25 po
30–32	*Décharge électrique*	25 po
33–35	*Détection des morts-vivants*	25 po
36–39	*Détection des passages secrets*	25 po
40–42	*Disque flottant de Tenser*	25 po
43–45	*Effacement*	25 po
46–50	*Feuille morte*	25 po
51–53	*Graisse*	25 po
54–58	*Identification*	125 po
59–62	*Image silencieuse*	25 po
63–67	*Mains brûlantes*	25 po
68–70	*Monture*	25 po
71–73	*Pattes d'araignée*	25 po
74–76	*Rapetissement*	25 po
77–79	*Rayon affaiblissant*	25 po
80–82	*Saut*	25 po
83–87	*Serviteur invisible*	25 po
88–92	*Sommeil*	25 po
93–95	*Ventriloquie*	25 po
96–00	Choix du MD (sort profane du 1er niveau)	—

Sorts profanes du 2e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–05	*Cécité/surdité*	150 po
06–09	*Convocation de monstres II*	150 po
10–12	*Déblocage*	150 po
13–17	*Détection de l'invisibilité*	150 po
18–22	*Détection de pensées*	150 po
23–27	*Détection faussée*	150 po
28–30	*Flèche acide de Melf*	150 po
31–35	*Flou*	150 po
36–40	*Force de taureau*	150 po
41–44	*Grâce féline*	150 po
45–49	*Image imparfaite*	150 po
50–54	*Image miroir*	150 po
55–59	*Invisibilité*	150 po
60–64	*Lévitation*	150 po
65–69	*Localisation d'objet*	150 po
70–72	*Main spectrale*	150 po
73–75	*Nappe de brouillard*	150 po
76–80	*Nuée grouillante*	150 po
81–83	*Protection contre les projectiles*	150 po
84–86	*Sphère de feu*	150 po
87–89	*Toile d'araignée*	150 po
90–92	*Verrou du mage*	175 po
93–95	*Vision dans le noir*	150 po
96–00	Choix du MD (sort profane du 2e niveau)	—

Sorts profanes du 3e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–03	*Antidétection*	425 po
04–06	*Arme magique supérieure*	375 po
07–09	*Baiser du vampire*	375 po
10–14	*Boule de feu*	375 po
15	*Cercle magique contre la Loi*	375 po
16	*Cercle magique contre le Bien*	375 po
17	*Cercle magique contre le Chaos*	375 po
18	*Cercle magique contre le Mal*	375 po
19–23	*Clairaudience/clairvoyance*	375 po
24–28	*Clignotement*	375 po
29–32	*Convocation de monstres III*	375 po
33–37	*Déplacement*	375 po
38–42	*Dissipation de la magie*	375 po
43–47	*Don des langues*	375 po
48–53	*Éclair*	375 po
54–55	*État gazeux*	375 po
56–58	*Flèches enflammées*	375 po
59–61	*Immobilisation de morts-vivants*	375 po
62–64	*Immobilisation de personne*	375 po
65–69	*Lenteur*	375 po

70–74	*Nuage nauséabond*	375 po
75–77	*Rapidité*	375 po
78–80	*Respiration aquatique*	375 po
81–82	*Sphère d'invisibilité*	375 po
83–87	*Suggestion*	375 po
88–90	*Vol*	375 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 3e niveau)	—

Sorts profanes du 4e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–03	*Ancre dimensionnelle*	700 po
04–06	*Assassin imaginaire*	700 po
07–09	*Bouclier de feu*	700 po
10–14	*Charme-monstre*	700 po
15–19	*Confusion*	700 po
20–24	*Contagion*	700 po
25–27	*Convocation d'ombres*	700 po
28–29	*Convocation de monstres IV*	700 po
30–32	*Délivrance de la malédiction*	700 po
33–37	*Détection de la scrutation*	700 po
38–42	*Émotion*	700 po
43–45	*Énergie négative*	700 po
46–48	*Globe d'invulnérabilité partielle*	700 po
49–53	*Invisibilité suprême*	700 po
54–56	*Métamorphose*	700 po
57–59	*Métamorphose provoquée*	700 po
60–62	*Mission*	700 po
63–65	*Mur de feu*	700 po
66–68	*Mur de glace*	700 po
69–71	*Peau de pierre*	950 po
72–76	*Porte dimensionnelle*	700 po
77–79	*Sphère d'isolement d'Otiluke*	700 po
80–82	*Tempête de grêle*	700 po
83–85	*Tentacules noirs d'Evard*	700 po
86–90	*Terreur*	700 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 4e niveau)	—

Sorts profanes du 5e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–05	*Brume mentale*	1125 po
06–09	*Brume mortelle*	1125 po
10–14	*Cône de froid*	1125 po
15–17	*Convocation d'ombres majeure*	1125 po
18–21	*Convocation de monstres V*	1125 po
22–25	*Création majeure*	1125 po
26–28	*Débilité*	1125 po
29–32	*Domination*	1125 po
33–35	*Façonnage de la pierre*	1125 po
36–40	*Image prédéterminée*	1125 po
41–44	*Immobilisation de monstre*	1125 po
45–48	*Magie des ombres*	1125 po
49–52	*Main interposée de Bigby*	1125 po
53–57	*Mur de fer*	1175 po
58–61	*Mur de force*	1125 po
62–65	*Mur de pierre*	1125 po
66–69	*Passe-muraille*	1125 po
70–73	*Renvoi*	1125 po
74–77	*Télékinésie*	1125 po
78–82	*Téléportation*	1125 po
83–86	*Transmutation de la boue en pierre*	1125 po
87–90	*Transmutation de la pierre en boue*	1125 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 5e niveau)	—

Sorts profanes du 6e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–03	*Analyse d'enchantement*	1650 po
04–07	*Brume acide*	1650 po
08–11	*Cercle de mort*	2150 po
12–16	*Champ de force*	1650 po
17–19	*Contrôle de l'eau*	1650 po
20–23	*Convocation de monstres VI*	1650 po
24–27	*Désintégration*	1650 po
28–30	*Double illusoire*	1650 po
31–34	*Éclair multiple*	1650 po
35–39	*Glissement de terrain*	1650 po
40–43	*Globe d'invulnérabilité renforcée*	1650 po
44–47	*Grande magie des ombres*	1650 po
48–51	*Image programmée*	1650 po
52–55	*Main impérieuse de Bigby*	1650 po
56–58	*Mauvais œil*	1650 po
59–62	*Pétrification*	1650 po
63–67	*Projection d'image*	1650 po
68–70	*Reflets d'ombre*	1650 po
71–74	*Sphère glaciale d'Otiluke*	1650 po
75–78	*Suggestion de groupe*	1650 po
79–82	*Transmutation de la pierre en chair*	1650 po
83–86	*Vision lucide*	1650 po
87–90	*Zone d'antimagie*	1650 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 6e niveau)	—

Sorts profanes du 7e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–05	*Boule de feu à retardement*	2275 po
06–10	*Cage de force*	3775 po
11–15	*Contrôle des morts-vivants*	2275 po
16–20	*Convocation de monstres VII*	2275 po
21–25	*Dissimulation suprême*	2275 po
26–30	*Doigt de mort*	2275 po
31–35	*Épée de Mordenkainen*	2275 po
36–40	*Forme éthérée*	2275 po
41–45	*Inversion de la gravité*	2275 po
46–50	*Invisibilité de groupe*	2275 po
51–55	*Mot de pouvoir étourdissant*	2275 po
56–60	*Poigne de Bigby*	2275 po
61–65	*Rayons prismatiques*	2275 po
66–70	*Renvoi des sorts*	2275 po
71–75	*Souhait limité*	3775 po*
76–80	*Téléportation d'objet*	2275 po
81–85	*Téléportation sans erreur*	2275 po
86–90	*Vision mystique*	3025 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 7e niveau)	—

* Ce montant part du principe que le sort ne coûte pas plus de 1000 po (en composantes matérielles) et de 300 PX.

Sorts profanes du 8e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–02	*Attirance*	4500 po
03–05	*Aversion*	3000 po
06–10	*Charme de groupe*	3000 po
11–15	*Clone*	4000 po
16–20	*Convocation de monstres VIII*	3000 po
21–25	*Danse irrésistible d'Otto*	3000 po
26–30	*Dédale*	3000 po
31–35	*Écran*	3000 po
36–40	*Esprit impénétrable*	3000 po
41–45	*Exigence*	3000 po
46–50	*Explosion de lumière*	3000 po
51–55	*Flétrissure*	3000 po
56–60	*Métamorphose universelle*	3000 po
61–65	*Mot de pouvoir aveuglant*	3000 po
66–70	*Mur prismatique*	3000 po
71–75	*Nuage incendiaire*	3000 po
76–80	*Poing de Bigby*	3000 po
81–85	*Protection contre les sorts*	3000 po
86–90	*Sphère téléguidée d'Otiluke*	3000 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 8e niveau)	—

Sorts profanes du 9e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–07	*Absorption d'énergie*	3825 po
08–13	*Arrêt du temps*	3825 po
14–20	*Changement de forme*	3825 po

21–27	*Convocation de monstres IX*	3825 po
28–34	*Disjonction de Mordenkainen*	3825 po
35–41	*Emprisonnement*	3825 po
42–48	*Ennemi subconscient*	3825 po
49–55	*Main broyeuse de Bigby*	3825 po
56–62	*Mot de pouvoir mortel*	3825 po
63–69	*Nuée de météores*	3825 po
70–76	*Plainte d'outre-tombe*	3825 po
77–83	*Souhait*	28 825 po*
84–90	*Sphère prismatique*	3825 po
91–00	Choix du MD (sort profane du 8e niveau)	—

* Ce montant part du principe que le sort ne coûte pas plus de 10 000 po (en composantes matérielles) et de 5000 PX.

Table 8–8 : parchemins de magie divine

Sorts divins du 1er niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–05	*Anathème*	25 po
06–10	*Apaisement des animaux*	25 po
11–13	*Arme magique*	25 po
14–18	*Bénédiction*	25 po
19–23	*Blessure légère*	25 po
24–27	*Convocation d'alliés naturels I*	25 po
28–31	*Convocation de monstres I*	25 po
32–34	*Détection de la Loi*	25 po
35–37	*Détection des collets et des fosses*	25 po
38–40	*Détection du Bien*	25 po
41–43	*Détection du Chaos*	25 po
44–46	*Détection du Mal*	25 po
47–51	*Enchevêtrement*	25 po
52–56	*Gourdin magique*	25 po
57–60	*Injonction*	25 po
61–65	*Invisibilité pour les animaux*	25 po
66–70	*Invisibilité pour les morts-vivants*	25 po
71–75	*Lueur féerique*	25 po
76–78	*Morsure magique*	25 po
79–81	*Pierre magique*	25 po
82–85	*Sanctuaire*	25 po
86–90	*Soins légers*	25 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 1er niveau)	—

Sorts divins du 2e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–05	*Aide*	150 po
06–10	*Alignement indétectable*	150 po
11–15	*Arme spirituelle*	150 po
16–20	*Augure*	150 po
21–23	*Blessure modérée*	150 po
24–28	*Charme-personne ou animal*	150 po
29–31	*Communication avec les animaux*	150 po
32–35	*Convocation d'alliés naturels II*	150 po
36–39	*Convocation de monstres II*	150 po
40–44	*Force de taureau*	150 po
45–47	*Immobilisation d'animal*	150 po
48–52	*Immobilisation de personne*	150 po
53–55	*Lame de feu*	150 po
56–60	*Métal brûlant*	150 po
61–63	*Métal glacé*	150 po
64–65	*Nuée grouillante*	150 po
66–70	*Peau d'écorce*	150 po
71–75	*Ralentissement du poison*	150 po
76–80	*Restauration partielle*	150 po
81–84	*Silence*	150 po
85–87	*Soins modérés*	150 po
88–90	*Sphère de feu*	150 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 2e niveau)	—

Sorts divins du 3e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–02	*Appel de la foudre*	375 po
03–04	*Blessure grave*	375 po
05–06	*Cercle magique contre la Loi*	375 po
07–08	*Cercle magique contre le Bien*	375 po
09–10	*Cercle magique contre le Chaos*	375 po
11–12	*Cercle magique contre le Mal*	375 po
13–15	*Communication avec les morts*	375 po
16–18	*Convocation d'alliés naturels III*	375 po
19–21	*Convocation de monstres III*	375 po
22–23	*Croissance d'épines*	375 po
24–25	*Croissance végétale*	375 po
26–28	*Délivrance des malédictions*	375 po
29–32	*Dissipation de la magie*	375 po
33–34	*Domination d'animal*	375 po
35–39	*Façonnage de la pierre*	375 po
40–41	*Guérison de la cécité/surdité*	375 po
42–44	*Guérison des maladies*	375 po
45–48	*Localisation d'objet*	375 po
49–51	*Lumière brûlante*	375 po
52–61	*Marche sur l'onde*	375 po
62–63	*Morsure magique aggravée*	375 po
64–66	*Négation de l'invisibilité*	375 po
67–69	*Neutralisation du poison*	375 po
70–72	*Prière*	375 po
73–76	*Protection contre l'énergie négative*	375 po
77–81	*Protection contre les énergies destructives*	375 po
82–83	*Respiration aquatique*	375 po
84–90	*Soins importants*	375 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 3e niveau)	—

Sorts divins du 4e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–02	*Allié d'outreplan*	700 po
03–05	*Arme magique supérieure*	700 po
06–08	*Blessure grave*	700 po
09–15	*Colonne de feu*	700 po
16–18	*Contrôle de l'eau*	700 po
19–20	*Convocation d'alliés naturels IV*	700 po
21–24	*Convocation de monstres IV*	700 po
25–26	*Coquille antiplantes*	700 po
27–33	*Détection du mensonge*	700 po
34–38	*Dissipation de la magie*	700 po
39–46	*Don des langues*	700 po
47–50	*Extinction des feux*	700 po
51–53	*Immunité contre les sorts*	700 po
54–60	*Liberté de mouvement*	700 po
61–67	*Neutralisation du poison*	700 po
68–69	*Pierres acérées*	700 po
70–72	*Puissance divine*	700 po
73–74	*Restauration*	800 po
75–77	*Rouille*	700 po
78–84	*Soins importants*	700 po
85–90	*Vermine géante*	700 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 4e niveau)	—

Sorts divins du 5e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–07	*Annulation d'enchantement*	1125 po
08–10	*Cercle de guérison*	1125 po
11–16	*Colonne de feu*	1125 po
17–22	*Communion*	1625 po
23–24	*Contrôle des vents*	1125 po
25–26	*Convocation d'alliés naturels V*	1125 po
27–28	*Convocation de monstres V*	1125 po
29–31	*Exécution*	1125 po
32–36	*Fléau d'insectes*	1125 po
37–39	*Force du colosse*	1125 po
40–42	*Injonction suprême*	1125 po
43–52	*Mur d'épines*	1125 po
53–55	*Mur de feu*	1125 po
56–57	*Mur de pierre*	1125 po
58–64	*Rappel à la vie*	1625 po
65–67	*Rejet du Bien*	1125 po

68–71	*Rejet du Mal*	1125 po
72–73	*Résistance aux sorts*	1125 po
74–75	*Sanctification*	6125 po*
76	*Sanctification maléfique*	6125 po*
77–83	*Soins intensifs*	1125 po
84–85	*Tempête de grêle*	1125 po
86–88	*Transmutation de la pierre en boue*	1125 po
89–90	*Vision lucide*	1375 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 5e niveau)	—

* Un sort du 1er au 4e niveau peut être lié à la zone sanctifiée.

Sorts divins du 6e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–08	*Allié majeur d'outreplan*	1650 po
09–14	*Barrière de lames*	1650 po
15–22	*Convocation de monstres VI*	1650 po
23–30	*Coquille antivie*	1650 po
31–32	*Éloignement du bois*	1650 po
33–38	*Festin des héros*	1650 po
39–42	*Germes de feu*	1650 po
43–49	*Guérison suprême*	1650 po
50–55	*Mise à mal*	1650 po
56–65	*Mot de rappel*	1650 po
66–71	*Mur de pierre*	1650 po
72–76	*Orientation*	1650 po
77–79	*Pierres commères*	1650 po
80–84	*Quête*	1650 po
85–87	*Vent divin*	1650 po
88–90	*Voie végétale*	1650 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 6e niveau)	—

Sorts divins du 7e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–07	*Champ de force*	2275 po
08–18	*Contrôle du climat*	2275 po
19–22	*Convocation de monstres VII*	2275 po
23–29	*Décret*	2275 po
30–36	*Destruction*	2275 po
37–43	*Mort rampante*	2275 po
44–50	*Parole divine*	2275 po
51–60	*Parole du Chaos*	2275 po
61–67	*Régénération*	2275 po
68–71	*Restauration suprême*	4775 po
72–78	*Résurrection*	2775 po
79–82	*Tempête de feu*	2275 po
83–86	*Transmutation du métal en bois*	2275 po
87–90	*Vision lucide*	2525 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 7e niveau)	—

Sorts divins du 8e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–09	*Aura divine*	3000 po
10–15	*Aura infernale*	3000 po
16–21	*Convocation de monstres VIII*	3000 po
22–31	*Cyclone*	3000 po
32–36	*Doigt de mort*	3000 po
37–42	*Éloignement du métal et de la pierre*	3000 po
43–48	*Explosion de lumière*	3000 po
49–54	*Guérison de groupe*	3000 po
55–60	*Inversion de la gravité*	3000 po
61–66	*Localisation suprême*	3000 po
67–72	*Mort rampante*	3000 po
73–77	*Tempête de feu*	3000 po
78–84	*Tremblement de terre*	3000 po
85–90	*Zone d'antimagie*	3000 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 8e niveau)	—

Sorts divins du 9e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–12	*Absorption d'énergie*	3825 po
13–19	*Changement de forme*	3825 po
20–31	*Convocation de monstres IX*	3825 po
32–43	*Implosion*	3825 po
44–55	*Miracle*	28825 po*
56–62	*Nuée d'élémentaires*	3825 po
63–72	*Résurrection suprême*	3825 po
73–83	*Tempête vengeresse*	3825 po
84–90	*Tremblement de terre*	3825 po
91–00	Choix du MD (sort divin du 9e niveau)	—

* Ce montant part du principe que le sort sert à demander une requête puissante mais ne coûte pas plus de 100 po (en composantes matérielles) et ne nécessite aucune dépense de PX.

ARMES

Les armes magiques sont parmi les plus importants objets qui soient. Elles sont dotées d'un bonus d'altération variant de +1 à +5, bonus qui s'ajoute aux jets d'attaque et de dégâts de quiconque les utilise. Toutes sont également des armes de maître, mais le bonus que cette qualité leur confère ne s'ajoute pas à leur bonus d'altération.

Il existe deux catégories d'armes : les armes de corps à corps et les armes à distance (comprenant les armes de jet et les armes à projectiles). Certaines armes de corps à corps peuvent également être utilisées à distance (par exemple la dague). Dans ce cas, leur bonus d'altération compte quelle que soit la façon dont on s'en sert.

En plus de leur bonus d'altération, les armes peuvent avoir certaines propriétés, comme par exemple pouvoir attaquer seules ou se couvrir de flammes à la demande de leur possesseur. Ces propriétés spéciales sont considérées comme des points de bonus supplémentaires pour ce qui est de déterminer le prix de l'arme, mais elles ne modifient pas son bonus à l'attaque ou aux dégâts (sauf indication contraire). Aucune arme ne peut avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute arme ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Niveau de lanceur de sorts des armes. Le niveau de lanceur de sorts de toute arme possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans sa description. Si l'arme bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre le triple de son bonus et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Dégâts supplémentaires. Certaines armes infligent des dégâts supplémentaires sous la forme de dés additionnels. Contrairement aux bonus fixes, les bonus sous forme de dés ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Armes à distance et projectiles. Quand on utilise un lanceur de maître et des projectiles de maître (flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde), leurs bonus au jet d'attaque s'additionnent (mais, comme dans le cas des armes de corps à corps, le bonus dû à la qualité d'une arme de maître ne se cumule pas avec un éventuel bonus d'altération). On appelle lanceur toute arme servant exclusivement à tirer des projectiles (l'arbalète, l'arc et la fronde étant les plus courants).

Contrairement à la plupart des bonus d'altération, celui du lanceur s'additionne à celui de ses projectiles, de la même manière que le bonus de l'armure s'ajoute à celui du bouclier. Cela signifie que, si un personnage utilise un *arc long +1* pour tirer des *flèches +1*, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Par contre, pour ce qui est du pouvoir de réduction des dégâts, seul le bonus du projectile est pris en compte, pas celui du lanceur. Si l'aventurier de l'exemple combat une créature bénéficiant d'une réduction des dégâts de 5/+2, ce pouvoir fonctionne pleinement contre les flèches tirées par le PJ (même si l'*arc long +1* et les *flèches +1* offrent un bonus cumulé de +2, qui pourrait théoriquement être suffisant pour annuler la réduction des dégâts du monstre ; mais seul le bonus des flèches est pris en compte, avec pour conséquence que 5 points de dégâts sont ôtés à chaque attaque).

Projectiles pour lanceurs. Quand un projectile magique pour lanceur (flèche, carreau d'arbalète ou bille de fronde) rate sa cible, il a 50 % de chances de se casser ou d'être irrécupérable. S'il touche, il est automatiquement détruit.

Lumière. 30% des armes magiques génèrent autant de lumière qu'une torche, ce qui leur permet d'éclairer une zone de 6 mètres de rayon. Ces armes luisantes ou brillantes sont manifestement magiques. Il est impossible de les cacher quand on les tire de leur fourreau, et elles éclairent en permanence, que leur possesseur le souhaite ou non. Certaines armes décrites plus bas brillent toujours ou au contraire ne brillent jamais. Lorsque tel est le cas, la description le précise.

Solidité et points de résistance. Un personnage cherchant sciemment à endommager une arme ou un bouclier magiques ne peut le faire que si sa propre arme bénéficie au moins d'un bonus d'altération équivalent. Chaque point de bonus augmente de 1 point la solidité de l'arme ou du bouclier et lui confère 1 point de résistance supplémentaire (voir Attaquer un objet, page 135 du *Manuel des Joueurs*, et la table de la page 136 pour ce qui est de la solidité et des points de résistance des armes et boucliers).

Activation. En règle générale, une arme magique fonctionne de la même manière qu'une arme normale, à savoir qu'on s'en sert pour combattre. Si elle possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme le *rayon de soleil* d'une *épée radieuse*), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (action simple).

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une arme magique, commencez par jeter 1d100 sur la Table 8–9, puis sur la Table 8–10. Reportez-vous ensuite aux tables indiquées par le résultat de vos deux premiers jets, ce qui vous permettra d'obtenir le type d'arme et ses éventuelles propriétés spéciales.

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Si votre arme est une arme de corps à corps, un résultat de 01–20 indique qu'elle génère de la lumière ; sur un 21–25, elle est intelligente ; sur un 26–35, elle luit (ou brille) et est intelligente ; sur un 36–50, un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction. Enfin, un résultat de 51–00 signifie que l'arme n'a pas de propriétés spé-

Table 8–9 : armes

Faible	Intermédiaire	Puissante	Bonus de l'arme	Prix de base*
01–70	01–10	—	+1	2000 po
71–85	11–20	—	+2	8000 po
—	21–58	01–20	+3	18000 po
—	59–62	21–38	+4	32000 po
—	—	39–49	+5	50000 po
—	—	—	+6**	72000 po
—	—	—	+7**	98000 po
—	—	—	+8**	128000 po
—	—	—	+9**	162000 po
—	—	—	+10**	200000 po
—	63–68	50–63	Arme spéciale†	—
86–00	69–00	64–00	Propriété spéciale, rejouez le dé‡	—

* Dans le cas de flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde, ce prix concerne 50 unités.

** Le bonus effectif de l'arme ne peut être supérieur à +5. Utilisez ces lignes pour déterminer le prix des armes possédant des propriétés spéciales. *Exemple :* une *dague +3* dotée de la propriété « rapidité » (qui s'accompagne d'un modificateur de +4, comme indiqué sur la Table 8–14) est considérée comme une *dague +7* pour ce qui est de son prix (elle vaut donc 98000 po).

† Voir la Table 8–16 : armes spéciales.

‡ Voir la Table 8–14 pour ce qui est des armes de corps à corps, ou la Table 8–15 pour les armes à distance.

Table 8–10 : détermination du type d'arme

1d100	Type d'arme
01–70	Arme de corps à corps usuelle (voir la Table 8–11)
71–80	Arme de corps à corps inhabituelle (voir la Table 8–12)
81–00	Arme à distance usuelle (voir la Table 8–13)

Table 8–11 : armes de corps à corps usuelles

1d100	Arme	Prix de l'arme*
01–03	Bâton**	+600 po
04–08	Cimeterre	+315 po
09–12	Dague	+302 po
13–22	Épée à deux mains	+350 po
23–32	Épée bâtarde	+335 po
33–37	Épée courte	+310 po
38–50	Épée longue	+315 po
51–60	Grande hache	+320 po
61–71	Hache d'armes de nain	+330 po
72–75	Kama	+302 po
76–79	Lance	+302 po
80–83	Masse d'armes légère	+305 po
84–88	Masse d'armes lourde	+312 po
89–92	Nunchaku	+302 po
93–96	Rapière	+320 po
97–00	Siangham	+303 po

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

* Ajoutez au prix indiqué sur la Table 8–9 afin de déterminer la valeur totale.

** Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un 51–00, le bonus de la seconde tête est inférieur d'un point à celui de la tête principale et l'arme n'a pas de propriétés spéciales.

Table 8–12 : armes inhabituelles

1d100	Arme	Prix de l'arme*
01–03	Arbalète à répétition	+550 po
04–07	Arbalète de poing	+400 po
08–10	Chaîne cloutée	+325 po
11–12	Cimeterre à deux mains	+375 po
13–14	Corsèque	+310 po
15–16	Coutille	+308 po
17–18	Dague coup-de-poing	+302 po
19–21	Demi-pique	+301 po
22–24	Double-lame**	+700 po
25–26	Faux	+318 po
27–28	Filet	+320 po
29–32	Fléau d'armes léger	+308 po
33–37	Fléau d'armes lourd	+315 po
38–40	Fléau double**	+690 po
41–43	Fouet	+301 po
44–45	Gantelet	+302 po
46–47	Gantelet clouté	+305 po
48–49	Gourdin	+300 po
50–51	Guisarme	+309 po
52–55	Hache d'armes	+310 po
56–58	Hache double d'orque**	+660 po
59–60	Hachette	+306 po
61–63	Hallebarde	+310 po
64–66	Kukri	+308 po
67–68	Lance d'arçon, légère	+306 po
69–70	Lance d'arçon, lourde	+310 po
71–73	Marteau de guerre	+312 po
74–75	Marteau léger	+301 po
76–78	Marteau-piolet**	+620 po
79–80	Massue	+305 po
81–82	Matraque	+301 po
83–85	Morgenstern	+308 po
86–87	Pic de guerre léger	+304 po
88–89	Pic de guerre lourd	+308 po
90–91	Pique	+305 po
92–93	Serpe	+306 po
94–95	Shuriken	+301 po
96–97	Trident	+315 po
98–00	Urgrosh**	+650 po

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

* Ajoutez au prix indiqué sur la Table 8–9 afin de déterminer la valeur totale.

** Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un 51–00, le bonus de la seconde tête est inférieur d'un point à celui de la tête principale et l'arme n'a pas de propriétés spéciales.

ciales. Dans le cas d'une arme de jet ou à projectiles, un résultat de 01–05 correspond à une arme intelligente ; sur un 06–25, un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction, tandis qu'un résultat de 26–00 indique que l'arme ne possède pas de propriété spéciale. Les armes intelligentes ont des propriétés supplémentaires, ainsi, parfois, que des pouvoirs extraordinaires, et certaines ont même été forgées dans un dessein spécial. Si votre arme est intelligente, continuez à la créer à l'aide de la Table 8–31 et des suivantes.

Description des propriétés spéciales des armes magiques

La plupart des armes magiques ont seulement un bonus d'altération, mais certaines présentent parfois une ou plusieurs propriétés spéciales, lesquelles sont détaillées ci-dessous. Une arme ayant une propriété spéciale doit au moins posséder un bonus d'altération de +1.

Acérée. Cet enchantement double les chances de critique de l'arme. Par exemple, une épée longue ordinaire peut donner un critique sur un résultat de 19–20 au dé, tandis qu'une *épée longue acérée* peut aboutit à un critique sur un résultat de 17–20. Les armes acérées sont toutes des armes tranchantes ou perforantes (si vous obtenez cette propriété pour une arme contondante, rejouez le dé).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *affûtage*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Boomerang. Cet enchantement ne peut être placé que sur une arme de jet (mais pas une arme à projectiles). Une arme boomerang revient automatiquement dans la main de celui qui l'a lancée. Elle le fait lors du round suivant, juste avant le tour de jeu de son possesseur (ce dernier peut donc la relancer sans attendre).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *télékinésie*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Chaotique. Cette arme d'alignement chaotique est alimentée par l'énergie du Chaos. Elle bénéficie d'un bonus lié au pouvoir du Chaos, qui inflige, à chaque coup, 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature loyale essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du Chaos aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *marteau du Chaos*, le créateur doit être d'alignement chaotique. *Prix de vente* : bonus de +2.

Dansante. Le possesseur d'une arme dansante peut la lâcher (ce qui prend une action simple), suite à quoi l'arme attaque d'elle-même. Elle combat pendant 4 rounds, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son propriétaire, puis tombe à terre. Elle reste toujours à moins de 1,50 mètre du personnage qui l'a lâchée, et continue de combattre même si ce dernier s'effondre. Le personnage peut la récupérer quand il le souhaite au prix d'une action libre, mais dans ce cas, il lui faut attendre un minimum de 4 rounds pour que l'arme puisse de nouveau danser (autrement dit, combattre seule).

Table 8–13 : armes à distance usuelles

1d100	Arme	Prix de l'arme*
01–10	Arbalète légère	+335 po
11–20	Arbalète lourde	+350 po
21–25	Arc court	+330 po
26–30	Arc court composite	+375 po
31–35	Arc court composite de force (bonus de For de +1)	+450 po
36–40	Arc court composite de force (bonus de For de +2)	+525 po
41–50	Arc long	+375 po
51–55	Arc long composite	+400 po
56–60	Arc long composite de force (bonus de For de +1)	+500 po
61–65	Arc long composite de force (bonus de For de +2)	+600 po
66–70	Arc long composite de force (bonus de For de +3)	+700 po
71–75	Arc long composite de force (bonus de For de +4)	+800 po
76–79	Dard	+300 po et 5 pa
80–83	Fronde	+300 po
84–88	Hache de lancer	+308 po
89–90	Javeline	+301 po
91–00	Projectiles pour lanceur**	
1–20	Billes (50)	+350 po
21–50	Carreaux (50)	+350 po
51–00	Flèches (50)	+350 po

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

* Ajoutez au prix indiqué sur la Table 8–9 afin de déterminer la valeur totale.

** On appelle « lanceur » toute arme à projectiles. Cette catégorie regroupe les arbalètes (tous modèles), les arcs (tous modèles) et la fronde.

Table 8–14 : propriétés spéciales des armes de corps à corps

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01–15	01–10	—	Acérée†	+1
16–25	11–20	01–05	Enchaînement	+1
26–35	21–25	06–08	Feu	+1
36–45	26–30	09–11	Foudre	+1
46–55	31–35	12–14	Froid	+1
56–70	36–45	—	Gardienne	+1
71–80	46–50	15–16	Lancer	+1
81–90	51–55	17–19	Spectrale	+1
91–99	56	20–21	Stockeuse de sort	+1
—	57–59	22–26	Chaotique	+2
—	60–62	27–29	Destruction ††	+2
—	63–65	30–33	Feu intense	+2
—	66–68	34–37	Foudre intense	+2
—	69–71	38–41	Froid intense	+2
—	72–74	42–46	Loyale	+2
—	75–77	47–51	Maudite	+2
—	78–80	52–56	Sainte	+2
—	81–83	57–59	Sanglante	+2
—	84–88	60–62	Tonnerre	+2
—	89–91	63–67	Tueuse	+2
—	92	68–70	Dansante	+4
—	93	71–73	Lumière	+4
—	94–95	74–76	Rapidité	+4
—	—	77–80	Vorpale‡	+5
00	96–00	81–00	Rejouez deux fois le dé**	—

* À ajouter au bonus d'altération de la Table 8–7 de manière à déterminer le prix de vente total.

** Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

† Arme tranchante ou perforante uniquement. Rejouez le dé si votre arme est contondante.

†† Arme contondante uniquement. Rejouez le dé si votre arme est tranchante ou perforante.

‡ Arme tranchante uniquement. Rejouez le dé si votre arme est contondante ou perforante.

Table 8–15 : propriétés spéciales des armes à distance

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01–20	01–15	—	Boomerang	+1
21–40	16–20	01–10	Feu	+1
41–60	21–25	11–20	Foudre	+1
61–80	26–30	21–30	Froid	+1
81–00	31–45	—	Longue portée	+1
—	46–53	31–35	Chaotique	+2
—	54–58	36–45	Feu intense	+2
—	59–63	46–55	Foudre intense	+2
—	64–68	56–65	Froid intense	+2
—	69–76	66–70	Loyale	+2
—	77–84	71–75	Maudite	+2
—	85–92	76–80	Sainte	+2
—	93–98	81–85	Tueuse	+2
—	—	86–92	Lumière	+4
—	—	93–97	Rapidité	+4
—	99–00	98–00	Rejouez deux fois le dé**	—

* À ajouter au bonus d'altération de la Table 8–7 de manière à déterminer le prix de vente total.

** Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *animation d'objet*. *Prix de vente*: bonus de +4.

Destruction. Cette arme est l'ennemie jurée des morts-vivants, quels qu'ils soient. Tout mort-vivant touché par un jet d'attaque doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être détruit. Les armes de destruction sont toutes des armes contondantes (si vous obtenez cette propriété pour une arme tranchante ou perforante, rejouez le dé).

Niveau de lanceur de sorts: 14. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *guérison suprême*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Enchaînement. Si l'utilisateur de cette arme possède le don Enchaînement, il peut s'en servir une fois de plus par round. Seule une tentative d'enchaînement supplémentaire est permise à chaque round.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *puissance divine*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Feu. Sur ordre de son possesseur, cette arme s'enflamme. Les flammes ne font aucun mal au personnage, mais infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires (feu) à chaque coup au but. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du feu aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *lame de feu*, *boule de feu* ou *colonne de feu*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Feu intense. Cette arme fonctionne comme une arme de feu, si ce n'est qu'une explosion de feu se produit à chaque coup critique. Là encore, le porteur de l'arme ne risque rien, tandis que sa cible subit 1d10 points de dégâts supplémentaires (feu). Si l'arme s'accompagne d'un multiplicateur de critique de x3, ces dégâts additionnels se montent à 2d10 points, et à 3d10 points avec un multiplicateur de x4. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du feu aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 10. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *lame de feu*, *boule de feu* ou *colonne de feu*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Foudre. Sur ordre de son possesseur, cette arme génère un halo d'électricité crépitante qui ne fait aucun mal au personnage, mais inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (électricité) à chaque coup au but. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir de la foudre aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *appel de la foudre* ou *éclair*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Foudre intense. Cette arme fonctionne comme une arme de foudre, si ce n'est qu'une explosion d'électricité se produit à chaque coup critique. Le porteur de l'arme ne risque rien, tandis que sa cible subit 1d10 points de dégâts supplémentaires (électricité). Si l'arme s'accompagne d'un multiplicateur de critique de x3, ces dégâts additionnels se montent à 2d10 points, et à 3d10 points avec un multiplicateur de x4. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir de la foudre aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 10. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *appel de la foudre* ou *éclair*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Froid. Sur ordre de son possesseur, cette arme génère un froid glacial qui ne fait aucun mal au personnage, mais inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (froid) à chaque coup au but. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du froid aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *métal gelé* ou *tempête de grêle*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Froid intense. Cette arme fonctionne comme une arme de froid, si ce n'est qu'une explosion de froid se produit à chaque coup critique. Là encore, le porteur de l'arme ne risque rien, tandis que sa cible subit 1d10 points de dégâts supplémentaires (froid). Si l'arme s'accompagne d'un multiplicateur de critique de x3, ces dégâts additionnels se montent à 2d10 points, et à 3d10 points avec un multiplicateur de x4. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du froid aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 10. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *métal gelé* ou *tempête de grêle*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Gardienne. Une arme gardienne permet à son possesseur d'utiliser tout ou partie de son bonus d'altération comme bonus de défense s'additionnant avec tous les autres types de bonus. Au prix d'une action libre, le personnage choisit avant d'agir de combien de points de bonus il désire bénéficier et sa CA est modifiée en conséquence jusqu'à son prochain tour de jeu. Dans le même temps, l'arme perd un bonus correspondant aux jets d'attaque et de dégâts.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *bouclier* ou *bouclier de la foi*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Lancer. Cet enchantement ne peut être placé que sur une arme de corps à corps. L'arme enchantée acquiert un facteur de distance de 3 mètres et peut être lancée par quiconque sait la manier.

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *pierre magique*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Longue portée. Cet enchantement ne peut être placé que sur une arme de jet ou à projectiles. Il double son facteur de distance.

Niveau de lanceur de sorts: 6. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *clairaudience/clairvoyance*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Loyale. Cette arme d'alignement loyal est alimentée par l'énergie de la Loi. Elle bénéficie d'un bonus lié au pouvoir de la Loi, qui inflige, à chaque coup, 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement chaotique. Toute créature chaotique essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir de la Loi aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *courroux de l'ordre*, le créateur doit être d'alignement loyal. *Prix de vente*: bonus de +2.

Lumière. Une arme de lumière est partiellement transformée en lumière (généralement, il s'agit de sa lame pour une épée, de son fer pour une hache, de sa pointe pour une flèche, etc.), mais cela ne modifie en rien son poids. Elle éclaire autant qu'une torche, dans un rayon de 6 mètres. Elle ne tient pas compte de la matière non vivante, ce qui signifie qu'elle traverse l'armure adverse (les bonus d'armure et d'altération ne sont pas pris en compte contre ses attaques, mais les bonus de Dextérité, d'esquive, d'armure naturelle et de parade, si). Une arme de lumière ne peut pas faire le moindre mal aux objets, pas plus qu'aux morts-vivants ou aux créatures artificielles. Arbalètes, arcs et frondes ne peuvent posséder cette propriété.

Hache d'armes de lumière

Niveau de lanceur de sorts: 16. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *état gazeux*, *flamme éternelle*. *Prix de vente*: bonus de +4.

Maudite. Une arme maudite est d'alignement mauvais et alimentée par l'énergie du Mal. Elle bénéficie d'un bonus de malfaisance (lié au pouvoir du Mal), lequel inflige, à chaque coup, 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon. Toute créature bonne essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du Mal aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *ténèbres infernales*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente*: bonus de +2.

Rapidité. Une arme de rapidité permet à son possesseur d'attaquer une fois de plus par round, en utilisant son meilleur bonus de base à l'attaque. L'attaque supplémentaire doit obligatoirement être portée avec cette arme, pas avec une autre. À noter que l'arme ne procure pas les bénéfices du sort *rapidité*; elle offre juste une attaque supplémentaire, pas une action partielle de plus.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *rapidité*. *Prix de vente*: bonus de +4.

Sainte. Une arme sainte est d'alignement bon et alimentée par l'énergie du Bien. Elle bénéficie d'un bonus de sainteté (lié au pouvoir du Bien), lequel inflige, à chaque coup, 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Toute créature mauvaise essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir du Bien aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *châtiment divin*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente*: bonus de +2.

Sanglante. Une arme sanglante inflige des blessures telles que chaque coup au but occasionne 1 point de dégâts supplémentaire par round à la cible (ses plaies continuent de saigner). L'effet de plusieurs coups au but se cumule (une hémorragie causée par deux blessures occasionnera 2 points de dégâts par round, etc.). Les saignements peuvent être stoppés par un jet de Premiers secours réussi (DD 15), mais aussi par n'importe quel sort curatif (*cercle de guérison, guérison suprême*, sort de *soins*, etc.).

Niveau de lanceur de sorts: 10. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *épée de Mordenkainen*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Spectrale. Quel que soit son bonus, une arme spectrale touche les créatures intangibles (et ces dernières ne bénéficient pas, contre elle, de leur pouvoir d'éviter les coups au but dans 50% des cas). Elle peut être utilisée normalement par une créature intangible, et un fantôme usant de son pouvoir de manifestation peut s'en servir contre des êtres de chair et de sang. Une arme spectrale peut être tangible ou intangible à tout moment, selon ce qui favorise son possesseur.

Niveau de lanceur de sorts: 9. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *changement de plan*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Stockeuse de sort. Le possesseur de cette arme peut stocker à l'intérieur un sort ne dépassant pas le 3e niveau (et ayant un temps d'incantation de 1 action). Chaque fois que l'arme inflige des dégâts, son utilisateur peut immédiatement libérer le sort s'il le désire, ce qui prend une action libre (ceci est une exception à la règle qui veut que lancer un sort par le biais d'un objet prenne au moins autant de temps que le jeter soi-même). *Blessure grave, cécité, contagion* et *immobilisation de personne* sont parmi les sorts les plus fréquemment stockés. Une fois le sort libéré (et ce, qu'il fasse effet ou non), l'arme est vide et doit être rechargée. Pour ce faire, un lanceur de sorts doit transférer à l'intérieur un sort à cible du 3e niveau maximum. L'arme indique automatiquement à son porteur l'identité du sort stocké à l'intérieur. Si l'arme est déterminée aléatoirement, elle a 50% de chances d'avoir déjà un sort en réserve quand on la trouve.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être un lanceur de sorts de niveau 12+. *Prix de vente*: bonus de +1.

Tonnerre. Cette arme tire son nom du bruit de tonnerre qui accompagne chacun de ses coups critiques. Cette déflagration n'affecte en rien le possesseur de l'arme, mais la cible du coup, elle, subit 1d8 points de dégâts supplémentaires (attaque sonique). Ces dégâts additionnels passent à 2d8 si l'arme a un multiplicateur de critique de x3, et à 3d8 si ce multiplicateur est égal à x4. Arbalètes, arcs et frondes enchantés de la sorte transmettent le pouvoir de l'énergie sonique aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *cécité/surdité*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Tueuse. Une arme tueuse est particulièrement efficace contre un type de créature donné. Contre ses ennemis jurés, son bonus d'altération augmente de +2 (autrement dit, une *épée longue +1 tueuse de dragons* sera +3 contre les dragons). Dans le même temps, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle touche ses adversaires désignés. Pour déterminer aléatoirement les ennemis jurés d'une arme tueuse, jetez 1d100 et consultez la table suivante:

1d100	Ennemi juré
01–05	Aberrations
06–08	Animaux
09–15	Créatures artificielles
16–20	Créatures magiques
21–25	Dragons
26–30	Élémentaires
31–35	Extérieurs bons
36–40	Extérieurs chaotiques
41–45	Extérieurs loyaux
46–52	Extérieurs mauvais
53–57	Fées
58–62	Géants
63–68	Humanoïdes (choisir un sous-type)
69–73	Humanoïdes monstrueux
74–81	Métamorphes
82–86	Monstres primitifs
87–93	Morts-vivants
94–95	Plantes
96–98	Vases
99–00	Vermine

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *convocation de monstres I*. *Prix de vente*: bonus de +2.

Vorpale. Cette arme puissante et redoutée de tous bénéficie d'un enchantement permettant de décapiter les créatures qu'elle touche. En cas de coup critique réussi, la tête de la cible (si elle en a une) est automatiquement séparée de son corps. Certaines créatures n'ont pas de tête (c'est le cas de nombreuses aberrations et de toutes les vases). D'autres, telles que les golems et les morts-vivants (vampires exceptés), ne sont pas affectées par ce type d'attaque. À ces rares exceptions près, les créatures dont la tête est tranchée meurent aussitôt. En cas de doute, la décision revient au MD et à lui seul. Les armes vorpales sont toutes des armes tranchantes (si vous obtenez cette propriété pour une arme contondante ou perforante, rejouez le dé).

Niveau de lanceur de sorts: 18. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *affûtage, cercle de mort*. *Prix de vente*: bonus de +5.

Armes spéciales

Les armes qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Arc du long serment. Cet *arc long* +1 en bois blanc a été taillé par les elfes. Il murmure « Mort à mes ennemis » en elfique dès qu'on le bande. Si l'utilisateur jure à voix haute de tuer la créature qu'il vise, l'arc répond d'un cri: « Mort à ceux qui m'ont fait du tort ». Contre un tel ennemi, l'arc acquiert un bonus d'altération de +3 et ses flèches infligent des dégâts doublés (tandis que leur multiplicateur de critique passe de x3 à x4). Mais si le personnage ne parvient pas à achever la créature visée dans les 24 heures, l'arc devient inerte pendant une semaine, au cours de laquelle il ne possède plus le moindre bonus magique. De plus, l'aventurier est démoralisé, ce qui se traduit par un malus de moral de –1 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence jusqu'à la fin de la semaine.

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être elfe. *Prix de vente*: 27 875 po. *Coût de création*: 14 125 po + 1100 PX.

Carreau hurleur. Ces *carreaux* +2 poussent à hurlement à glacer le sang quand on les tire, avec pour conséquence que toute créature se trouvant à moins de 6 mètres de leur trajectoire doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être secouée. Il s'agit d'un effet de terreur de type [mental].

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *effroi*. *Prix de vente*: 257 po. *Coût de création*: 132 po + 10 PX.

Cimeterre des bois. Pour peu qu'on l'utilise en extérieur dans une région tempérée, ce *cimeterre* +3 inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque coup et permet à son possesseur d'utiliser le don Enchaînement.

Niveau de lanceur de sorts: 11. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques; *puissance divine* ou le créateur doit être un druide de niveau 7+. *Prix de vente*: 55 815 po. *Coût de création*: 28 065 po + 2220 PX.

Dague de l'assassin. Cette dague à lame courbe semble particulièrement redoutable. Si un assassin s'en sert pour tuer quelqu'un, sa victime a davantage de chances de périr (+1 au DD du jet de Vigueur permettant de résister à l'attaque mortelle).

Niveau de lanceur de sorts: 9. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *exécution*. *Prix de vente*: 10 302 po. *Coût de création*: 5302 po + 400 PX.

Dague en adamantium. Cette dague n'est pas magique, mais l'adamantium dans lequel sa lame a été forgée lui confère un bonus d'altération naturel de +1.

TABLE 8–16 : ARMES SPÉCIALES

Intermédiaire	Puissante	Arme spéciale	Prix de vente
01–20	—	*Flèche endormante*	132 po
21–40	—	*Carreau hurleur*	257 po
41–55	01–04	*Javeline de foudre*	751 po
56–65	05–09	*Flèche mortelle*	2282 po
66–70	—	Dague en adamantium	3302 po
71–72	10–11	*Trident de domination aquatique*	3815 po
—	12–13	*Grande flèche mortelle*	4057 po
73–74	14–17	*Dague venimeuse*	9302 po
75–76	18–20	Hache d'armes en adamantium	9310 po
77–79	21–25	*Trident d'alerte*	9815 po
80–82	26–30	*Dague de l'assassin*	10 302 po
83–85	31–35	*Épée de précision*	15 310 po
86–88	36–40	*Masse d'épouvante*	17 812 po
89–90	41–45	*Épée ardente*	18 315 po
91–93	46–50	*Épée des neuf vies*	25 315 po
94–96	51–55	*Arc du long serment*	27 875 po
97–98	56–60	*Épée voleuse de vie*	30 315 po
99–00	61–66	*Hache dévitalisante*	40 320 po
—	67–72	*Épée de givre*	49 350 po
—	73–78	*Rapière d'anémie*	50 320 po
—	79–81	*Épée radieuse*	50 335 po
—	82–83	*Épée des plans*	52 315 po
—	84–85	*Cimeterre des bois*	55 815 po
—	86–87	*Marteau de lancer des nains*	60 312 po
—	88–90	*Masse de démolition*	75 312 po
—	91–96	*Épée de justice*	120 315 po
—	97–00	*Épée de bonne fortune*	170 560 po

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 3302 po.

Dague venimeuse. Cette *dague +1* a une lame noire et dentelée. Une fois par jour, son utilisateur peut affecter une créature touchée comme à l'aide du sort *empoisonnement* (DD 14). Le personnage peut choisir d'utiliser le poison une fois qu'il a frappé. Cette décision ne prend qu'une action libre, mais elle doit être prise au cours du round où la dague a frappé.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement*. *Prix de vente* : 9302 po. *Coût de création* : 4802 po + 360 PX.

Épée ardente. Cette arme est une *épée longue +1 de feu intense* (+1d6 points de dégâts de type feu à chaque coup au but, +1d10 points de dégâts de type feu en cas de coup critique ; voir plus haut).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *lame de feu*, *boule de feu* ou *colonne de feu*. *Prix de vente* : 18 315 po. *Coût de création* : 9 315 po + 720 PX.

Épée de bonne fortune. Cette *épée courte +1* confère à son possesseur un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde. De plus, elle contient jusqu'à cinq *souhaits* au moment de sa création. Si vous l'obtenez aléatoirement, le nombre de *souhaits* peut être inférieur (1d6–1, minimum 0). N'indiquez jamais le nombre de *souhaits* restant au joueur. Une fois tous les *souhaits* utilisés, l'arme reste une *épée courte +1* et continue de prodiguer son bonus de chance de +1.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *miracle* ou *souhait*. *Prix de vente* : 170 560 po. *Coût de création* : 22 935 po + 26 810 PX.

Épée de givre. Cette *épée à deux mains +3 de froid* (+1d6 points de dégâts de type froid) ne dégage pas la moindre lumière, sauf quand la température ambiante tombe en dessous de –15° C. Son possesseur est protégé du feu, l'épée absorbant, chaque round, les 10 premiers points de dégâts que cet élément pourrait lui faire subir.

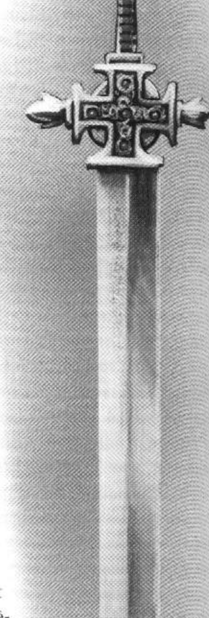
L'*épée de givre* a 50 % de chances d'éteindre tout feu dans lequel on plonge sa lame. Ce pouvoir a un rayon de 3 mètres et s'applique uniquement aux effets durables, comme par exemple un *mur de feu*, mais pas aux effets instantanés (*boule de feu*, *colonne de feu*, *nuée de météores*, etc.).

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *dissipation de la magie*, *protection contre les énergies destructives*, *tempête de grêle*. *Prix de vente* : 49 350 po. *Coût de création* : 24 850 po + 1960 PX.

Épée de justice. Entre les mains de tout personnage autre qu'un paladin, cette arme se comporte comme une *épée longue +2*. Mais que son possesseur soit un paladin et elle devient une *épée longue +5 sainte* (+2d6 points de dégâts de type sainteté contre les créatures d'alignement mauvais). Dans le même temps, elle génère une résistance à la magie de 15 dans un rayon de 1,50 mètre et peut lancer *dissipation de la magie*, toujours dans un rayon de 1,50 mètre, au niveau de classe du paladin (une fois par round, au prix d'une action simple, seule la dissipation de zone étant possible, pas la dissipation ciblée ou l'utilisation en tant que contresort).

Dague venimeuse

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *aura divine*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente* : 120 315 po. *Coût de création* : 60 315 po + 4800 PX.



Épée de justice

Épée des neuf vies. Cette arme fonctionne comme une *épée longue +2*, si ce n'est qu'elle a également le pouvoir d'absorber l'énergie vitale de ses victimes. Elle peut le faire jusqu'à neuf fois, après quoi elle redevient une *épée longue +2* comme les autres (entourée d'une légère aura de Mal, peut-être). Le pouvoir spécial de l'épée ne fonctionne que sur un coup critique. Dans ce cas, la cible a droit à un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas mourir sur le coup. En cas de succès, le pouvoir ne fonctionne pas, mais l'épée ne perd pas de charge et les dégâts du coup critique sont déterminés normalement. L'épée est intrinsèquement maléfique, et tout individu d'alignement bon qui la prend en main acquiert aussitôt deux niveaux négatifs, qui restent actifs tant que l'arme n'est pas reposée (moment auquel ils disparaissent aussitôt). Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveau effective, mais rien (pas même *restauration*) ne permet de s'en débarrasser tant que le personnage garde l'épée en main.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort*. *Prix de vente* : 25 315 po. *Coût de création* : 12 815 po + 1000 PX.

Épée des plans. Cette épée longue possède un bonus d'altération de +1 dans le plan Matériel, mais dans n'importe quel plan élémentaire, ce bonus passe à +2 (l'épée bénéficie également de ce bonus dans le plan Matériel, pour peu qu'elle affronte un élémentaire). L'arme devient une *épée longue +3* dans le plan Astral ou le plan Éthéré, ou quand elle est utilisée contre une entité native de l'un de ces plans. Enfin, elle est l'équivalent d'une *épée longue +4* dans n'importe quel autre plan (et contre tous les Extérieurs, où qu'ils se trouvent).

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *changement de plan*. *Prix de vente* : 52 315 po. *Coût de création* : 26 315 po + 2080 PX.

Épée de précision. Cette *épée courte +1* dotée d'une lame fine et gris terne confère un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts de son possesseur si celui-ci s'en sert pour porter une attaque sournoise.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *flou*. *Prix de vente* : 15 310 po. *Coût de création* : 7810 po + 600 PX.

Épée radieuse. Cette arme a la taille d'une épée bâtarde, mais son enchantement est tel qu'on peut la manier comme une épée courte pour ce qui est du poids et de l'aisance d'utilisation (en d'autres termes, l'*épée radieuse* a l'air d'une épée bâtarde et cause les dégâts correspondants, mais son propriétaire réagit aussi rapidement que s'il maniait une épée courte). Tout personnage sachant manier l'épée bâtarde ou l'épée courte peut se servir d'une *épée radieuse*. De la même manière, les dons Arme de prédilection et Spécialisation martiale s'appliquent, qu'ils concernent l'épée bâtarde ou l'épée courte.

Au cours d'un combat normal, la lame dorée de l'*épée radieuse* se comporte comme une *épée bâtarde +2*. Son bonus passe à +4 contre les créatures maléfiques. Contre les morts-vivants et les créatures originaires du plan Négatif, ses dégâts sont automatiquement doublés (et son multiplicateur de critique passe de x2 à x3).

Une fois par jour, le personnage peut également faire appel au plus grand pouvoir de l'épée, semblable au sort *rayon de soleil* (sauf pour ce qui est de l'invoquer). L'aventurier prononce le mot de commande en décrivant avec son arme de grands cercles au-dessus de sa tête. Aussitôt, l'*épée radieuse* dégage une lueur dorée éclairant autant que la lumière du jour. Cette lueur a un rayon initial de 3 mètres, qui s'étend de 1,50 mètre par round tant que le personnage continue de faire tourbillonner l'épée (18 mètres maximum, au bout de 10 rounds). Dès que l'utilisateur cesse de faire tourner l'épée, la luminosité décroît sensiblement mais persiste pendant une minute encore avant de disparaître. Toutes les *épées radieuses* sont d'alignement bon, et tout individu malfaisant essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce que le personnage se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *lumière du jour*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente* : 50 335 po. *Coût de création* : 25 335 po + 2000 PX.

Épée voleuse de vie. Cette *épée longue* +2 en fer noir transmet un niveau négatif à sa cible chaque fois qu'elle obtient un coup critique. Dès que cela se produit, le porteur de l'épée gagne 1d6 points de vie temporaires, qui disparaissent au bout de 24 heures. Au terme de ce délai, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif afin d'éviter que ceux-ci ne se transforment en niveaux perdus.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *absorption d'énergie*. *Prix de vente* : 30 315 po. *Coût de création* : 15 315 po + 1200 PX.

Flèche endormante. Cette étrange *flèche* +1 est entièrement blanche. Si elle touche sa cible, elle explose aussitôt dans une petite décharge d'énergie infligeant des points de dégâts temporaires (correspondant aux points de dégâts normaux qu'une telle flèche devrait occasionner) et forçant la créature touchée à réussir un jet de Volonté (DD 11) pour ne pas s'endormir.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *sommeil*. *Prix de vente* : 132 po. *Coût de création* : 69 po et 5 pa + 5 PX.

Flèche mortelle. Cette *flèche* +1 est mortelle pour un type de créature déterminé lors de sa création. En cas de coup au but, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir instantanément (ou ne pas être détruite, pour les créatures non vivantes). Notez que même les monstres qui ne jouent jamais de jet de Vigueur en temps normal (morts-vivants et créatures artificielles) peuvent être détruits par la *flèche mortelle* appropriée. Si la flèche est censée tuer une créature vivante, son effet est similaire à celui des sorts provoquant une mort subite (ce qui signifie que *protection contre la mort* permet de s'en protéger). Pour déterminer quel type de créature la *flèche mortelle* peut tuer, jetez 1d100 et consultez la table suivante :

1d100	Ennemi juré
01–05	Aberrations
06–08	Animaux
09–15	Créatures artificielles
16–20	Créatures magiques
21–25	Dragons
26–30	Élémentaires
31–35	Extérieurs bons
36–40	Extérieurs chaotiques
41–45	Extérieurs loyaux
46–52	Extérieurs mauvais
53–57	Fées
58–62	Géants
63–68	Humanoïdes (choisir un sous-type)
69–73	Humanoïdes monstrueux
74–81	Métamorphes
82–86	Monstres primitifs
87–93	Morts-vivants
94–95	Plantes
96–98	Vases
99–00	Vermine

Une *grande flèche mortelle* fonctionne comme une *flèche mortelle*, si ce n'est qu'il est plus difficile encore de lui résister (DD 23 au lieu de 20).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort* (*flèche mortelle*) ou *doigt de mort* couplé au don Augmentation d'intensité (*grande flèche mortelle*). *Prix de vente* : 2282 po (*flèche mortelle*) ou 4057 po (*grande flèche mortelle*). *Coût de création* : 1144 po et 5 pa + 91 PX (*flèche mortelle*) ou 2032 po + 162 PX (*grande flèche mortelle*).

Hache d'armes en adamantium. Cette hache d'armes n'est pas magique, mais l'adamantium dont son fer est constitué lui confère un bonus d'altération naturel de +2.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 9310 po.

Hache dévitalisante. Cette *grande hache* +1 transmet deux niveaux négatifs à sa cible chaque fois qu'elle touche. L'effet est le même que si le sujet avait été blessé par un mort-vivant tel qu'un nécrophage : 24 heures après avoir été touché, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) pour chaque niveau négatif, sous peine de perdre un niveau de façon permanente pour chaque jet de sauvegarde raté. Mais à chaque fois que la *hache dévitalisante* touche sa cible, elle transmet également un niveau négatif à son possesseur. Ce niveau négatif disparaît dès que la hache est lâchée, mais il revient aussitôt si le personnage reprend l'arme avant d'avoir attendu suffisamment pour que l'énergie négative se dissipe (1 heure minimum).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *énergie négative*. *Prix de vente* : 40 320 po. *Coût de création* : 20 320 po + 1600 PX.

Javeline de foudre. Quand on la lance, cette javeline se transforme en *éclair* infligeant 5d6 points de dégâts (DD 14). Elle est consumée au cours de la transformation.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *éclair*. *Prix de vente* : 751 po. *Coût de création* : 526 po + 18 PX.

Marteau de lancer des nains. Cette arme fonctionne comme un *marteau* +2, mais c'est entre les mains d'un nain qu'elle prend toute sa puissance : elle gagne alors 1 point de bonus supplémentaire (pour parvenir à un total de +3) et peut être lancée avec un facteur de distance de 10 mètres. Le marteau revient dans la main du personnage lors du round suivant et peut être utilisé de nouveau. Quand on le lance, il inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires (2d8 contre les géants).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être un nain de niveau 10+. *Prix de vente* : 60 312 po. *Coût de création* : 30 312 po + 2400 PX.

Masse de démolition. Cette *masse d'armes lourde* +3 bénéficie d'un bonus d'altération de +5 contre les créatures artificielles. De plus, chaque fois qu'elle obtient un coup critique contre un tel adversaire, elle le détruit aussitôt (pas de jet de sauvegarde). Enfin, son multiplicateur de critique passe de x2 à x4 contre les Extérieurs.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort*. *Prix de vente* : 75 312 po. *Coût de création* : 37 812 po + 3000 PX.

Hache dévitalisante

Masse d'épouvante. Cette *masse d'armes lourde* +2 est associée à un enchantement permettant à son utilisateur de s'entourer d'une aura terrifiante. Son corps et ses vêtements se transforment en illusion épouvantable, avec pour conséquence que quiconque le voit à moins de 6 mètres de distance doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas se retrouver figé de terreur (effet similaire au sort *immobilisation de personne*). Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde sont tout de même secouées. Chaque fois que la masse est utilisée pour provoquer la terreur, son possesseur a 20% de chances de perdre 1 point de Charisme (de manière permanente).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *immobilisation de personne*, *terreur*. *Prix de vente* : 17 812 po. *Coût de création* : 9062 po + 700 PX.

Rapière d'anémie. Trois fois par jour, cette *rapière sanglante* +2 permet à son possesseur de tenter une attaque de contact affaiblissant la cible en absorbant son sang (la victime perd temporairement 1d6 points de Constitution).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *mise à mal*. *Prix de vente* : 50 320 po. *Coût de création* : 25 320 po + 2000 PX.

Illus. de W. Reynolds

Trident d'alerte sous-marine. Cette arme permet à son possesseur de déterminer l'endroit où se trouvent les prédateurs marins hostiles, ainsi que leur race, leur nombre et la profondeur à laquelle ils évoluent (dans un rayon de 75 mètres). Le personnage doit pointer le trident dans la direction qu'il désire sonder, sachant que 1 round suffit pour sonder un hémisphère jusqu'aux limites de portée. Cette propriété exceptée, le trident se comporte comme un *trident* +2.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *détection de la magie*. *Prix de vente*: 9815 po. *Coût de création*: 5065 po + 380 PX.

Trident de domination aquatique. Les propriétés magiques de ce *trident* +1 équipé d'un manche long de 1,80 mètre obligent tous les animaux aquatiques se trouvant à moins de 20 mètres à effectuer un jet de Volonté (DD 12), ceux qui le ratent tombant sous la coupe du personnage. Une telle utilisation coûte 1 charge. Les animaux affectés obéissent aux ordres télépathiques de l'aventurier et ne l'attaquent pas, pas plus que ses alliés si ces derniers se trouvent à moins de 3 mètres du trident. Le personnage peut envoyer les animaux où il le souhaite et leur communiquer ses émotions (faim, peur, colère, indifférence, etc.). Les animaux réussissant leur jet de sauvegarde sont libres d'agir à leur guise, mais ils ne s'approchent pas à moins de 3 mètres du trident. On ne joue qu'un seul jet de sauvegarde pour un banc de poissons.

Un *trident de domination aquatique* nouvellement créé a 50 charges. Quand toutes ses charges sont épuisées, il continue de se comporter comme un *trident* +1.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *communication avec les animaux*. *Prix de vente*: 3815 po. *Coût de création*: 2065 po + 140 PX.

ARMURES ET BOUCLIERS

Les armures magiques sont très courantes, mais cela ne les rend pas moins importantes. Généralement, elles protègent davantage le porteur que les armures normales. Le bonus dont elles sont dotées est un bonus d'altération, qui ne peut aller au-delà de +5, mais qui s'additionne avec celui qui est conféré par l'armure elle-même. Toutes les armures magiques étant des armures de maître, la pénalité d'armure accompagnant certaines activités (jets de compétence ou de caractéristique) est réduite de 1 quand on les effectue en armure magique.

En plus de son bonus d'altération, une armure peut posséder une ou plusieurs propriétés, comme le fait de mieux résister aux coups critiques ou d'aider le porteur à se cacher. Les propriétés spéciales sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'armure, même si elles n'ont aucune influence sur la CA. Une armure ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute armure ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Même quand l'armure s'accompagne de bottes et de gantelets, ces articles peuvent être échangés contre d'autres, par exemple magiques, sans nuire à la CA. Comme la plupart des objets, une armure magique s'adapte à la taille et à la morphologie de son porteur.

Niveau de lanceur de sorts des armures et boucliers magiques. Le niveau de lanceur de sorts de tout armure ou bouclier possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans la description correspondante. Si l'armure ou le bouclier bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle ou il n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle ou il possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre son bonus triplé et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Boucliers. Le bonus d'altération conféré par le bouclier s'ajoute à celui de l'armure. Par exemple, une *cotte de mailles* +1 et un *écu en acier* +1 offrent un bonus total de +9 à la CA. Le bonus du bouclier n'est pas comptabilisé dans le jet d'attaque quand on tente de donner un coup de bouclier, sauf dans le cas d'un *bouclier d'attaque*, qui confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (voir description). Il est théoriquement possible de fabriquer un bouclier pouvant être utilisé comme une arme magique, mais dans ce cas, le bonus octroyé à l'attaque doit être additionné au bonus d'armure afin de déterminer le prix de l'objet.

Comme pour l'armure, les propriétés spéciales du bouclier sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'objet, même si elles n'améliorent pas la CA. Un bouclier ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Tout bouclier ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Solidité et points de résistance des boucliers. Il est impossible d'endommager un bouclier magique à moins de posséder une arme ayant un bonus d'altération au moins aussi élevé que celui du bouclier. Chaque point de bonus d'altération augmente de 1 point la solidité du bouclier et lui confère 1 point de résistance supplémentaire (voir Attaquer un objet, page 135 du *Manuel des Joueurs*).

Activation. Généralement, une armure ou un bouclier magiques fonctionnent de la même manière qu'un modèle normal, à savoir qu'on s'en sert pour se protéger. Si l'armure ou le bouclier possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme c'est le cas pour un *bouclier animé*), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (action simple).

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une armure ou d'un bouclier magiques, commencez par jeter 1d100 sur la Table 8–17, puis sur la Table 8–18 ou 8–19 (selon que le premier résultat vous indiquait une armure ou un bouclier). Reportez-vous ensuite aux tables indiquées par le résultat de vos deux premiers jets, ce qui vous permettra de déterminer les éventuelles propriétés spéciales de votre armure ou de votre bouclier. Par exemple, sur la Table 8–17, dans la colonne « Intermédiaire », un résultat de 94 indique une propriété spéciale, tout en demandant un second jet de dé sur la même table. Celui-ci donne 29, ce qui correspond à une *armure* +2. Un jet de 58 sur la Table 8–20 indique « résistante à l'acide » comme propriété spéciale, tandis qu'un jet de 44 sur la Table 8–18 donne « cotte de mailles » comme type d'armure. Au final, l'armure obtenue est donc une *cotte de mailles +2 résistante à l'acide*.

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Un résultat de 01 indique que l'armure ou le bouclier est doué d'intelligence ; sur un 02–31, un signe (symbole, inscription, etc.) suggère sa fonction ; tandis qu'un résultat de 32–00 indique que l'armure ou le bouclier ne possède pas de propriété spéciale. Les armures et boucliers intelligents ont des propriétés supplémentaires, ainsi, parfois, que des pouvoirs extraordinaires, et certains ont même été forgés dans un dessein spécial. Si votre armure ou votre bouclier est intelligent, continuez sa création à l'aide de la Table 8–31 et des suivantes.

TABLE 8–17 : ARMURES ET BOUCLIERS

Faible	Intermédiaire	Puissant	Objet	Prix de vente
01–60	01–05	—	*Bouclier +1*	+1000 po
61–80	06–10	—	*Armure +1*	+1000 po
81–85	11–20	—	*Bouclier +2*	+4000 po
86–87	21–30	—	*Armure +2*	+4000 po
—	31–40	01–08	*Bouclier +3*	+9000 po
—	41–50	09–16	*Armure +3*	+9000 po
—	51–55	17–27	*Bouclier +4*	+16 000 po
—	56–57	28–38	*Armure +4*	+16 000 po
—	—	39–49	*Bouclier +5*	+25 000 po
—	—	50–57	*Armure +5*	+25 000 po
—	—	—	*Armure/bouclier +6**	+36 000 po
—	—	—	*Armure/bouclier +7**	+49 000 po
—	—	—	*Armure/bouclier +8**	+64 000 po
—	—	—	*Armure/bouclier +9**	+81 000 po
—	—	—	*Armure/bouclier +10**	+100 000 po
—	58–60	58–60	Armure spéciale**	—
—	61–63	61–63	Bouclier spécial†	—
88–00	64–00	64–00	Propriété spéciale, rejouez le dé‡	—

* Le bonus effectif de l'armure ou du bouclier ne peut être supérieur à +5. Ces lignes indiquent le prix des armures et boucliers possédant des propriétés spéciales. *Exemple* : une *armure +5* dotée du pouvoir « d'ombre » (qui s'accompagne d'un modificateur de +1, comme indiqué sur la Table 8–20) est considérée comme une *armure +6* pour ce qui est de son prix (elle vaut donc 36 000 po).

** Voir la Table 8–22 : armures spéciales

† Voir la Table 8–23 : boucliers spéciaux.

‡ Voir la Table 8–20 (pour une armure) ou la Table 8–21 (pour un bouclier) afin de déterminer les propriétés spéciales de l'objet.

Table 8–18 : type d'armure

1d100	Armure	Prix de l'armure*
01	Matelassée (gambison)	+155 po
02	Cuir (cuirie)	+160 po
03–12	Peau (buffletin)	+165 po
13–27	Cuir clouté (broigne cloutée)	+175 po
28–42	Chemise de mailles	+250 po
43	Armure d'écailles (broigne maclée)	+200 po
44	Cotte de mailles	+300 po
45–57	Cuirasse	+350 po
58	Clibanion	+350 po
59	Crevice	+400 po
60	Plaques (demi-harnois)	+750 po
61–00	Harnois	+1650 po

Toutes les armures magiques sont des armures de maître (pénalité d'armure réduite de 1).

* Ajoutez au prix indiqué sur la Table 8–17 afin de déterminer la valeur totale.

Description des propriétés spéciales des armures et boucliers magiques

La plupart des armures et boucliers magiques sont uniquement dotés d'un bonus d'altération, mais certains peuvent également posséder une ou plusieurs des propriétés décrites ci-dessous. Une armure ou un bouclier ayant une ou plusieurs propriétés spéciales doit au moins avoir un bonus d'altération de +1. Le symbole (A) signifie que le pouvoir décrit est réservé aux armures, (B) qu'il est réservé aux boucliers. En l'absence d'indication, l'enchantement peut s'appliquer indifféremment à une armure ou un bouclier.

Animé (B). Sur ordre, ce bouclier flotte à moins de 60 centimètres de son propriétaire, qu'il protège normalement en s'interposant en cas d'attaque. Le personnage bénéficie donc de la protection du bouclier, tout en ayant les deux mains libres. Le fait d'utiliser un second bouclier n'améliore pas sa CA.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *animation d'objet*. *Prix de vente* : bonus de +2.

Antiprojectiles (B). Ce bouclier protège son porteur comme si celui-ci avait le don Parade de projectiles. Une fois par round, quand le personnage devrait normalement être touché par un projectile, il a droit à un jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter. Si le projectile est magique, son bonus d'altération augmente le DD d'autant (le DD passe donc à 21 si l'aventurier est pris pour cible par une *flèche +1*). En cas de réussite, le bouclier détourne le projectile. Le personnage doit voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Parer un projectile n'est pas considéré comme une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors norme, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide de Melf*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *bouclier*. *Prix de vente* : bonus de +2.

Attaque (B). Ce bouclier permet d'attaquer en donnant un coup de bouclier. Quelle que soit la taille de l'adversaire, un tel assaut inflige 1d8 points de dégâts si on l'exécute avec un écu, et seulement 1d6 si l'on utilise une rondache. Le bouclier est considéré comme une *arme +1* quand on l'utilise pour attaquer (targes et pavois n'ont jamais ce pouvoir).

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *force de taureau*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Aveuglant (B). Deux fois par jour, sur ordre de son porteur, ce bouclier peut générer une vive lumière. Lorsque cela se produit, toutes les créatures distantes de moins de 6 mètres (personnage excepté) doivent réussir un jet de Réflexes (DD 14) sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *cécité/surdité*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Défense. Cette armure ou ce bouclier génère un champ de force protégeant plus efficacement les organes vitaux du porteur. Quand ce dernier est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, il y a des chances pour que l'attaque inflige seulement des dégâts normaux.

Type de défense	Chance que les dégâts soient normaux	Prix de vente
Légère	25 %	Bonus de +1
Intermédiaire	75 %	Bonus de +3
Lourde	100 %	Bonus de +5

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *miracle* ou *souhait limité*. *Prix de vente* : variable (voir table 8–17).

Table 8–19 : type de bouclier

1d100	Bouclier	Prix du bouclier*
01–10	Targe	+165 po
11–15	Rondache en bois	+153 po
16–20	Rondache en acier	+159 po
21–30	Écu en bois	+157 po
31–95	Écu en acier	+170 po
96–00	Pavois	+180 po

Tous les boucliers magiques sont des boucliers de maître (pénalité d'armure réduite de 1).

* Ajoutez au prix indiqué sur la Table 8–17 afin de déterminer la valeur totale.

Table 8–20 : propriétés spéciales des armures

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01–05	01–02	01–02	Défense légère	+1
06–27	03–21	03–05	Déplacement furtif	+1
28–49	22–33	06	Graisseuse	+1
50–74	34–38	07–12	Mimétisme	+1
75–96	39–49	13–14	Ombre	+1
—	50	15–16	Résistante à la magie (13)	+2
97–98	51–55	17–20	Défense intermédiaire	+3
—	—	21–22	Invulnérabilité	+3
—	56–60	23–24	Résistante à l'acide	+3
—	61–65	25–34	Résistante à l'électricité	+3
—	66	35–36	Résistante à la magie (15)	+3
—	67–71	37–46	Résistante au feu	+3
—	72–76	47–56	Résistante au froid	+3
—	77–81	57–59	Résistante aux attaques soniques	+3
—	82–91	60–64	Spectrale	+3
—	92–94	65–67	Résistante à la magie (17)	+4
—	95–97	68–70	Défense lourde	+5
—	98	71–72	Éthérée	+5
—	—	73–74	Résistante à la magie (19)	+5
99–00	99–00	75–00	Rejouez deux fois le dé**	—

* À ajouter au bonus d'altération de la Table 8–17 de manière à déterminer le prix de vente total.

** Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

Table 8–21 : propriétés spéciales des boucliers

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01–30	—	—	Attaque	+1
31–50	—	—	Aveuglant	+1
51–60	—	—	Défense légère	+1
—	01–06	01–15	Animé	+2
61–99	07–16	—	Antiprojectiles	+2
—	17–20	16–20	Résistant à la magie (13)	+2
—	21–25	21–30	Défense intermédiaire	+3
—	26–35	31–33	Résistant à l'acide	+3
—	36–45	34–36	Résistant à l'électricité	+3
—	—	37–41	Résistant à la magie (15)	+3
—	46–55	42–44	Résistant au feu	+3
—	56–65	45–47	Résistant au froid	+3
—	66–75	48–50	Résistant aux attaques soniques	+3
—	76–80	51–55	Spectral	+3
—	—	56–60	Résistant à la magie (17)	+4
—	—	61–65	Défense lourde	+5
—	81–90	66–70	Réfléchissant	+5
—	—	71–80	Résistant à la magie (19)	+5
00	91–00	81–00	Rejouez deux fois le dé**	—

* À ajouter au bonus d'altération de la Table 8–17 de manière à déterminer le prix de vente total.

** Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

Déplacement furtif (A). Cette armure est si bien huilée et fabriquée de telle façon qu'elle ne fait presque aucun bruit et qu'elle assourdit les bruits environnants. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Déplacement silencieux (la pénalité d'armure s'applique nor-

malement au jet).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *silence*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Éthérée (A). Une fois par jour, sur ordre de son porteur, cette armure le rend éthéré (voir le sort *forme éthérée*). Le personnage peut rester dans cet état aussi longtemps qu'il le souhaite, mais à partir du moment où il revient dans le plan Matériel, il lui faut attendre 24 heures pour pouvoir retourner dans le plan Éthéré.

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *forme éthérée*. *Prix de vente*: bonus de +5.

Graisseuse (A). Une *armure graisseuse* semble en permanence recouverte d'un film gras conférant un bonus de +10 aux jets d'Évasion de son porteur (la pénalité d'armure s'applique normalement au jet).

Niveau de lanceur de sorts: 4. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *graisse*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Invulnérabilité (A). Cette armure confère à son porteur une réduction des dégâts de 5/+1.

Niveau de lanceur de sorts: 18. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *peau de pierre*; *miracle* ou *souhait*. *Prix de vente*: bonus de +3.

Mimétisme (A). Cette armure a l'air normale. Pourtant, sur commande, elle change de forme pour prendre l'aspect de vêtements. Même transformée, elle conserve son poids et son bonus d'armure. Seul le sort *vision lucide* révèle la véritable nature d'une *armure de mimétisme* transformée.

Niveau de lanceur de sorts: 10. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *modification d'apparence*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Ombre (A). Cette armure est d'un noir de jais et la silhouette de son porteur semble se brouiller chaque fois qu'il tente de se cacher, ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +10 à ses jets de Discrétion. Ce bonus ne s'ajoute pas à celui d'une *cape d'elfe*, ni à celui que peut procurer une mauvaise visibilité ou le fait que l'adversaire soit partiellement aveuglé (la pénalité d'armure s'applique normalement au jet de compétence).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *invisibilité*. *Prix de vente*: bonus de +1.

Réfléchissant (B). Ce bouclier est lisse comme un miroir et on se voit parfaitement dedans. Une fois par jour, son possesseur peut s'en servir, au prix d'une action libre, pour retourner un sort à l'envoyeur (voir *renvoi des sorts*).

Niveau de lanceur de sorts: 14. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *renvoi des sorts*. *Prix de vente*: bonus de +5.

Résistant(e) à l'acide. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent d'un gris terme. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 10 premiers points de dégâts que l'acide pourrait lui infliger (voir le sort *protection contre les énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente*: bonus de +3.

Résistant(e) à l'électricité. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent bleuté et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de foudre ou de tempête. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 10 premiers points de dégâts que l'électricité pourrait lui infliger (voir le sort *protection contre les énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente*: bonus de +3.

Résistant(e) à la magie. Cet enchantement confère au personnage une résistance à la magie dont la puissance varie en fonction du modèle (13, 15, 17 ou 19).

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *résistance à la magie*. *Prix de vente*: bonus de +2 (RM 13), de +3 (RM 15), de +4 (RM 17) ou de +5 (RM 19).

Résistant(e) au feu. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent rougeâtre et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de dragon. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 10 premiers points de dégâts que le feu pourrait lui infliger (voir le sort *protection contre les énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente*: bonus de +3.

Résistant(e) au froid. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent blanc-bleu ou recouvert de fourrure ou de peaux d'animaux laineux. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 10 premiers points de dégâts que le froid pourrait lui infliger (voir le sort *protection contre les énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente*: bonus de +3.

Résistant(e) aux attaques soniques. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement luit fréquemment. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 10 premiers points de dégâts que les attaques soniques pourraient lui infliger (voir le sort *protection contre les énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente*: bonus de +3.

Spectral(e). Cette armure ou ce bouclier semble presque translucide. Son bonus d'armure et son bonus d'altération sont tous deux pris en compte contre les attaques des créatures intangibles. De plus, l'armure (ou le bouclier) peut être utilisée normalement par les créatures intangibles, qui bénéficient de sa protection contre les attaques des créatures dotées d'un corps physique, tout en pouvant continuer de passer au travers des solides.

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *passage dans l'éther*. *Prix de vente*: bonus de +3.


Armure démoniaque

Armures spéciales

Les armures qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Armure céleste. Cette *cotte de mailles +1* en argent ou en or est si fine et légère qu'on peut la porter sous des habits normaux sans trahir sa présence. Ses caractéristiques sont les suivantes: bonus de Dextérité maximal de +8, pénalité d'armure de –2 et 15% de risque d'échec des sorts profanes. Elle est considérée comme une armure légère et, sur ordre de son porteur, elle lui permet de voler (voir le sort *vol*; 1 fois par jour).

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *vol*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente*: 25 300 po. *Coût de création*: 12 800 po + 1000 PX.

Armure démoniaque. Ce harnois a été ouvragé de manière à ce que son porteur ait l'air d'un démon. Le heaume prend la forme d'une tête cornue, le personnage regardant par la bouche garnie de crocs. Ce *harnois +4* permet de donner des coups de griffes frappant comme des *armes +1*, infligeant 1d10 points de dégâts (critique x2) et affectant leurs victimes comme si ces dernières étaient la cible du sort *contagion* (effet annulé par un jet de Vigueur, DD 14). Les «griffes» sont intégrées aux gantelets et aux canons d'avant-bras de l'armure.

Si le porteur du harnois n'est pas d'alignement mauvais, il acquiert instantanément un niveau négatif qui persiste tant que l'armure est portée. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'armure est portée. Dès qu'on l'enlève, il se dissipe sans effet néfaste.

Niveau de lanceur de sorts: 13. *Conditions*: Création d'armes et armures magiques, *contagion*. *Prix de vente*: 41 650 po. *Coût de création*: 21 650 po + 1600 PX.

Armure en peau de rhinocéros. Cette *armure de peau +2* a été confectionnée à partir du cuir d'un rhinocéros. Elle confère un bonus d'altération de +2, mais ses avantages ne s'arrêtent pas là: elle a une pénalité d'armure de –1 seulement et elle double les dégâts infligés quand son porteur charge.

Niveau de lanceur de sorts: 9. *Conditions*: Création d'armes et armures

Illus. de W. Reynolds

TABLE 8–22 : ARMURES SPÉCIALES

Intermédiaire	Puissante	Armure spéciale	Prix de vente
01–10	—	Chemise de mailles en mithral	1100 po
11–25	—	Cotte de mailles elfique	4150 po
26–35	—	*Armure de peau de rhinocéros*	5165 po
36–45	—	Cuirasse en adamantium	5350 po
46–70	—	Harnois nain	10 500 po
71–80	01–10	*Harnois des profondeurs*	16 550 po
81–90	11–40	*Crevice de la seconde chance*	18 900 po
91–00	41–60	*Cuirasse de commandement*	21 600 po
—	61–80	*Armure céleste*	25 300 po
—	81–00	*Armure démoniaque*	41 650 po

magiques, *rapidité*. *Prix de vente* : 5165 po. *Coût de création* : 2665 po + 200 PX.

Chemise de mailles en mithral. Cette chemise de mailles extrêmement légère est constituée de mithral. Son porteur bénéficie d'une vitesse de déplacement de 10 mètres (s'il est de taille M) ou de 6,50 mètres (taille P). Les caractéristiques de la chemise de mithral sont les suivantes : bonus de Dextérité maximal de +6, pas de pénalité d'armure et 10% de risque d'échec des sorts profanes. Elle est considérée comme une armure légère (voir Mithral, page 242). Elle pèse 5 kilos.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 1100 po.

Cotte de mailles elfique. Cette armure extrêmement légère est constituée de mailles de mithral très fin. Son porteur bénéficie d'une vitesse de déplacement de 10 mètres (s'il est de taille M) ou de 6,50 mètres (taille P). Les caractéristiques de la cotte de mailles elfique sont les suivantes : bonus de Dextérité maximal de +4, pénalité d'armure de –2 et 20% de risque d'échec des sorts profanes. Elle est considérée comme une armure légère et pèse 10 kilos.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 4150 po.

Crevice de la seconde chance. Dix pierres fines d'une valeur unitaire de 100 po ornent cette *crevice +3*. Une fois par semaine, le porteur de l'armure peut demander à ce qu'un jet d'attaque effectué contre lui soit rejoué. À noter que l'armure offre seulement une seconde chance, comme son nom l'indique, mais que le second résultat peut être pire que le premier (par exemple, en se traduisant par un coup critique). Le porteur de la crevice doit se décider avant que les dégâts ne soient déterminés.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *bénédiction*. *Prix de vente* : 18 900 po. *Coût de création* : 10 150 po + 700 PX.

Cuirasse en adamantium. Cette cuirasse non magique est constituée d'adamantium, qui lui confère un bonus d'altération naturel de +2.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 5350 po.

Cuirasse de commandement. Cette *cuirasse +2* finement ouvragée dégage une puissante aura magique. Elle confère une grande prestance à son porteur, ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +2 aux jets de Charisme, des diverses compétences pour lesquelles le Charisme est la caractéristique associée, et de renvoi (ou d'influence) des morts-vivants. Les troupes alliées se trouvant à moins de 120 mètres de lui se sentent plus braves qu'en temps normal (par exemple, elles acceptent plus facilement d'aller affronter un terrible adversaire). Comme cet effet provient en grande partie de l'aspect distinctif de l'armure, le personnage ne peut pas en bénéficier s'il se cache ou s'il camoufle son apparence.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *charme de groupe*. *Prix de vente* : 21 600 po. *Coût de création* : 10 975 po + 850 PX.

Harnois des profondeurs. Ce *harnois +1* s'orne de motifs représentant les vagues et les poissons. Son porteur n'est jamais affecté par la pression de l'eau, quelle que soit la profondeur sous-marine à laquelle il évolue, et on considère qu'il ne porte pas d'armure pour ce qui est des jets de Natation. Capable de respirer sous l'eau, il peut également parler avec toutes les créatures qui se trouvent dans ce cas.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *don des langues*, *liberté de mouvement*, *respiration aquatique*. *Prix de vente* : 16 650 po. *Coût de création* : 9150 po + 600 PX.

Harnois nain. Ce harnois non magique est en mithral. Ces caractéristiques sont les suivantes : bonus de Dextérité maximal de +3, pénalité d'armure de –4 et 25% de risque d'échec des sorts profanes. Il est considéré comme une armure intermédiaire. Il pèse 12,5 kilos.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 10 500 po.

Boucliers spéciaux

Les boucliers qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Bouclier en adamantium. Cet écu non magique est en adamantium, ce qui lui confère un bonus d'altération naturel de +1.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 2170 po.

Bouclier ailé. Cet *écu en bois +3* est de forme ronde. Il est entouré de petites ailes à plumes. Une fois par jour, il peut utiliser le sort *vol*, emportant son possesseur avec lui. Le bouclier peut voler pendant 2 heures et porter jusqu'à 200 kilos.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *vol*. *Prix de vente* : 15 159 po. *Coût de création* : 7659 po + 600 PX.

Bouclier des arcanes. Cette *rondache en bois +1* est équipée, sur sa face intérieure, d'une bande de cuir sur laquelle un lanceur de sorts peut transcrire une formule magique, comme s'il s'agissait d'un parchemin. Un sort rédigé de la sorte ne coûte que la moitié du prix nécessaire à l'écriture d'un parchemin (seulement pour ce qui est des coûts liés au parchemin ; le prix des composantes matérielles et la dépense de PX restent les mêmes). Le porteur du bouclier peut lancer le sort normalement, sans risque d'échec (grâce au bouclier).

Un *bouclier des arcanes* déterminé aléatoirement a 50% de chances d'avoir déjà un sort inscrit dessus (parchemin intermédiaire, un seul sort). Ce sort est soit divin (01–80 sur 1d100), soit profane (81–00).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Écriture de parchemins, le créateur doit être au moins de niveau 6+. *Prix de vente* : 3153 po (plus la valeur du sort s'il y en a un dessus). *Coût de création* : 1653 po + 120 PX.

Bouclier en ébénite. Cet écu non magique est fait en ébénite. Il ne possède aucun bonus, mais ce matériau le rend plus léger qu'un bouclier en bois normal. Il ne pèse que 2,5 kilos et n'inflige pas de pénalité d'armure.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 257 po.

Bouclier du lion. Cet *écu en acier +2* a été ouvragé afin de montrer une gueule de lion rugissant sur sa face extérieure. Trois fois par jour, le lion peut attaquer indépendamment du porteur. Il mord en utilisant le bonus de base à l'attaque du personnage (portant éventuellement plusieurs coups dans le même round, si le PJ en est capable) et inflige 2d6 points de dégâts à chaque fois (critique x2). Cette attaque (ou ces attaques) vient en plus des actions exécutées par le porteur au cours du round.

Bouclier du lion

TABLE 8–23 : BOUCLIERS SPÉCIAUX

Intermédiaire	Puissant	Bouclier spécial	Prix de vente
01–10	—	Bouclier en ébénite	257 po
11–18	—	Écu en mithral	1020 po
19–25	—	Bouclier en adamantium	2170 po
26–45	01–20	*Bouclier de la manticore*	2670 po
46–65	21–40	*Bouclier des arcanes*	3153 po
66–90	41–60	*Bouclier du lion*	9170 po
91–00	61–80	*Bouclier ailé*	15 159 po
—	81–00	*Bouclier phagocyte*	50 170 po

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *convocation d'alliés naturels IV*. *Prix de vente* : 9170 po. *Coût de création* : 4670 po + 360 PX.

Bouclier de la manticore. Cet *écu en acier +1* est couvert de pointes. Il se comporte comme un bouclier à pointes normal, si ce n'est que, trois fois par jour, son utilisateur peut tirer une des pointes sur simple ordre. Ces projectiles ont un bonus d'altération de +1 et un facteur de portée de 40 mètres (36 mètres en intérieur). Ils infligent 1d10 points de dégâts (19–20/crit x2). Les pointes tirées se régénèrent en cours de journée.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *projectile magique*. *Prix de vente* : 2670 po. *Coût de création* : 1420 po + 100 PX.

Bouclier phagocyte. Cet *écu en acier +1* est d'un noir mat qui semble absorber la lumière. Un jour sur deux, son possesseur peut lui ordonner d'absorber un objet ou une créature de taille G ou moins, par simple contact avec sa surface extérieure. L'objet ou la créature pris pour cible est détruit comme par une *sphère d'annihilation*. Une simple attaque de contact suffit pour absorber une créature. Le *bouclier phagocyte* est donc redoutable pour éliminer quelqu'un, mais aussi pour détruire l'arme de l'adversaire.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *désintégration*. *Prix de vente* : 50 170 po. *Coût de création* : 25 170 po + 2000 PX.

Écu en mithral. Cet écu très léger est constitué de mithral. Il n'inflige aucune pénalité d'armure et le risque d'échec des sorts profanes qui l'accompagne est seulement de 5 %. Il pèse à peine 2,5 kilos.

Niveau de lanceur de sorts : —. *Conditions* : —. *Prix de vente* : 1020 po.

ANNEAUX

Les anneaux magiques confèrent des pouvoirs magiques à qui les porte. Rares sont ceux qui ont des charges. N'importe qui peut les utiliser.

Un personnage ne peut porter que deux anneaux magiques en même temps, un à chaque main. S'il en enfile un troisième, celui-ci ne fonctionne pas (mais les deux autres continuent de marcher normalement).

Présentation. Les anneaux sont si légers que leur poids n'est jamais pris en compte. Si quelques rares modèles sont taillés dans l'ivoire ou le verre, la plupart sont forgés à base de métaux, le plus souvent précieux (or, argent, ou encore platine). Ils ont les caractéristiques suivantes : CA 13, 2 points de résistance, 10 en solidité ; il faut atteindre un DD de 25 pour les casser.

Activation. Généralement, le pouvoir magique d'un anneau est actionné par un mot de commande (action simple n'exposant pas aux attaques d'opportunité), à moins qu'il ne fonctionne en permanence. Certains anneaux ont un mode d'activation différent, détaillé dans leur description.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un anneau magique, jetez 1d100 et consultez la Table 8–24.

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Un résultat de 01 indique que l'anneau est intelligent ; sur un 02–31, un signe (inscription, symbole) permet d'avoir une idée de sa fonction, tandis qu'un résultat de 32–00 signifie que l'anneau ne possède pas de propriétés spéciales. Les anneaux intelligents ont des propriétés supplémentaires, ainsi, parfois, que des pouvoirs extraordinaires, et certains ont même été créés dans un dessein spécial. Si votre anneau est intelligent, continuez sa création à l'aide de la Table 8–31 et des suivantes. Les anneaux à charges ne sont jamais intelligents.

Description des anneaux magiques

Les anneaux comptent parmi les objets magiques les plus utiles et les plus recherchés qui soient. Les plus courants sont détaillés ci-dessous.

Amitié avec les animaux. Sur ordre de son porteur, cet anneau affecte l'animal désigné comme si le personnage venait de lancer *amitié avec les animaux*. L'utilisateur peut devenir ami avec un ou plusieurs animaux n'ayant pas plus de 12 DV au total (voir la description du sort), sauf si le personnage peut lui-même jeter *amitié avec les animaux* (dans ce cas, le total de DV auquel son niveau lui donne droit vient s'ajouter à celui que lui confère l'anneau).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *amitié avec les animaux*. *Prix de vente* : 9500 po.

Arcanes. Cet anneau se présente sous quatre modèles différents (*anneau des premiers, des deuxièmes, des troisièmes* ou *des quatrièmes arcanes*). Il n'est utile qu'aux lanceurs de sorts profanes, lesquels disposent de deux fois plus de sorts quotidiens au niveau correspondant à l'anneau. Ainsi, un *anneau des premiers arcanes* double le nombre de sorts profanes du 1er niveau auxquels le personnage a accès, etc. (jusqu'aux sorts du 4e niveau pour l'*anneau des quatrièmes arcanes*). Les sorts en bonus dus à une valeur de caractéristique élevée ou à une école de prédilection ne sont pas doublés.

Niveau de lanceur de sorts : 11 (*premiers arcanes*), 14 (*deuxièmes arcanes*), 17 (*troisièmes arcanes*) ou 20 (*quatrièmes arcanes*). *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *souhait limité* (quel que soit le modèle). *Prix de vente* : 20 000 po (*premiers arcanes*), 40 000 po (*deuxièmes arcanes*), 70 000 po (*troisièmes arcanes*) ou 100 000 po (*quatrièmes arcanes*).

Barrière mentale. Dans la plupart des cas, cet anneau est en or massif finement ouvragé. Son porteur est immunisé en permanence contre les sorts *détection de pensées* et *détection du mensonge*, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *antidétection*. *Prix de vente* : 8000 po.

Bélier. L'*anneau du bélier* est un bijou décoré en métal dur (le plus souvent du fer, ou un alliage ferreux). Il s'orne d'une tête de bélier ou de bouc.

Le porteur de l'anneau peut l'utiliser pour générer une force soudaine prenant la forme d'une tête de bélier (ou de bouc) vaguement visible. Les dégâts subis par la cible dépendent du nombre de charges dépensées par l'utilisateur : 1d6 points (1 charge), 2d6 points (2 charges) ou 3d6 points de dégâts (3 charges). Considérez cet assaut comme une attaque à distance ayant une portée maximale de 15 mètres (aucun malus relatif à la portée). L'anneau est extrêmement utile pour faire tomber les ennemis au bord d'un gouffre.

La force délivrée par le coup est considérable, et ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres du personnage sont repoussés comme sous le coup d'une charge à mains nues (le bélier est de taille G et a une Force de 25). La ten-

TABLE 8–24 : ANNEAUX

Faible	Intermédiaire	Puissant	Anneau	Prix de vente
01–05	—	—	*Escalade*	2000 po
06–20	—	—	*Protection +1*	2000 po
21–25	—	—	*Saut*	2000 po
26–30	—	—	*Chaleur constante*	2100 po
31–40	—	—	*Feuille morte*	2200 po
41–45	—	—	*Nage*	2300 po
46–50	—	—	*Subsistance*	2500 po
51–55	01–05	—	*Contresort*	4000 po
56–60	06–10	—	*Barrière mentale*	8000 po
61–70	11–20	—	*Protection +2*	8000 po
71–75	21–25	—	*Bouclier de force*	8500 po
76–80	26–30	01	*Bélier*	8600 po
81–85	31–35	02	*Amitié avec les animaux*	9500 po
86–90	36–40	03	*Caméléon*	12 000 po
91–95	41–45	04	*Marche sur l'onde*	15 000 po
96–00	46–50	05–06	*Résistance aux énergies destructives*	16 000 po
—	51–60	07–10	*Protection +3*	18 000 po
—	61–65	11–15	*Arcanes (premiers)*	20 000 po
—	66–75	16–20	*Invisibilité*	20 000 po
—	76–80	21–25	*Résistance aux énergies destructives (grande)*	24 000 po
—	81–82	26–30	*Esquive totale*	25 000 po
—	83–84	31–35	*Rayons X*	25 000 po
—	85–86	36–40	*Clignotement*	30 000 po
—	87–88	41–45	*Protection +4*	32 000 po
—	89–90	46–50	*Arcanes (deuxièmes)*	40 000 po
—	91–92	51–55	*Liberté de mouvement*	40 000 po
—	93–94	56–60	*Feu d'étoiles*	50 000 po
—	95–96	61–65	*Protection +5*	50 000 po
—	97–98	66–70	*Protection mutuelle*	50 000 po
—	99	71–75	*Télékinésie*	75 000 po
—	00	76–80	*Arcanes (troisièmes)*	80 000 po
—	—	81–83	*Régénération*	90 000 po
—	—	84–86	*Sorts*	90 000 po
—	—	87–89	*Triple souhait*	97 950 po
—	—	90–92	*Arcanes (quatrièmes)*	100 000 po
—	—	93–94	*Bon génie*	125 000 po
—	—	95–96	*Renvoi des sorts*	150 000 po
—	—	97	*Contrôle des éléments (Air)*	200 000 po
—	—	98	*Contrôle des éléments (Eau)*	200 000 po
—	—	99	*Contrôle des éléments (Feu)*	200 000 po
—	—	00	*Contrôle des éléments (Terre)*	200 000 po

tative de charge à mains nues bénéficie d'un bonus de +1 si l'on utilise 2 charges, et de +2 si 3 charges sont dépensées.

L'anneau du bélier a également le pouvoir d'enfoncer les portes comme un individu ayant 25 en Force (1 charge). Pour 2 charges, sa valeur de Force effective passe à 27, et à 29 au prix de 3 charges.

L'anneau peut avoir un maximum de 50 charges. Quand toutes ses charges sont épuisées, il devient un objet non magique.

Niveau de lanceur de sorts: 9. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *force de taureau*, *télékinésie*. *Prix de vente*: 8600 po.

Bon génie. Présent dans de nombreuses légendes, cet anneau est extrêmement utile. Il fait office de portail magique par lequel un bon génie peut être appelé depuis le plan de l'Air. Il suffit de frotter l'anneau pour que le génie en question, un djinn, apparaisse dès le round suivant. Le djinn obéit au porteur de l'anneau et le sert fidèlement, mais jamais plus de 1 heure par jour. Si le génie se fait tuer, l'anneau perd toute sa magie et toute valeur. Le djinn est détaillé dans le *Manuel des Monstres*.

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *portail*. *Prix de vente*: 125 000 po.

Bouclier de force. Cet anneau en fer tout simple génère un *mur de force* en forme de bouclier que le personnage peut porter et utiliser comme un écu (+2 à la CA). Pouvant être activé ou désactivé à volonté (au prix d'une action libre), l'anneau ne s'accompagne d'aucune pénalité d'armure ni de risque d'échec des sorts profanes.

Niveau de lanceur de sorts: 9. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *mur de force*. *Prix de vente*: 8500 po.

Caméléon. Au prix d'une action libre, le porteur de cet anneau peut se fondre dans son environnement, ce qui se traduit par un bonus de +15 aux jets de Discrétion. Dans le cadre d'une action simple, l'anneau permet également de modifier ses traits comme à l'aide du sort *changement d'apparence*, sans limite d'utilisation.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *changement d'apparence*, *invisibilité*. *Prix de vente*: 12 000 po.

Chaleur constante. Cet anneau de laiton est serti d'une pierre de couleur rouge. Il maintient une chaleur constante autour de son porteur, ce qui permet à ce dernier de résister aux basses températures et aux sorts à base de froid comme s'il bénéficiait en permanence du sort *endurance au froid* (absorbe les 5 premiers points de dégâts dus au froid chaque round).

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *endurance aux énergies destructives*. *Prix de vente*: 2100 po.

Clignotement. Sur ordre, le porteur de cet anneau disparaît et réapparaît à un autre endroit par rapport à son adversaire, comme s'il utilisait le sort *clignotement*.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *clignotement*. *Prix de vente*: 30 000 po.

Contresort. De prime abord, cet anneau pourrait passer pour un *anneau à sorts*. En réalité, s'il est en effet possible d'y emmagasiner un sort du 1er au 6e niveau, le sort ne peut pas être lancé par la suite. Par contre, si le même sort prend un jour le porteur de l'anneau pour cible, il est automatiquement contré, sans que le personnage n'ait à le décider (il ne lui en coûte aucune action). Une fois utilisé sous forme de contresort, l'enchantement contenu dans l'anneau disparaît et il devient possible de placer un autre sort (ou le même) dans l'objet.

Niveau de lanceur de sorts: 11. *Conditions*: Création d'anneaux magiques, *renvoi des sorts*. *Prix de vente*: 4000 po.

Contrôle des éléments. Il existe quatre sortes d'*anneaux de contrôle des éléments*, tous aussi puissants les uns que les autres. Tous ressemblent à des anneaux magiques de moindre puissance jusqu'à ce que l'intégralité de leurs pouvoirs soit réveillée (voir ci-dessous), mais ils ont les propriétés suivantes en commun :

- Les élémentaires originaires du plan auquel l'anneau est lié ne peuvent pas attaquer le porteur de l'anneau, ni même l'approcher à moins de 1,50 mètre. Si le personnage le souhaite, il peut tenter de charmer l'élémentaire (comme à l'aide du sort *charme-monstre*, jet de Volonté, DD 17), mais cela l'oblige à abandonner la protection dont il dispose. Si l'élémentaire résiste, l'anneau ne protège plus le porteur et aucune autre tentative de charme n'est possible.
- Les créatures (autres que les élémentaires) originaires du plan auquel l'anneau est lié peuvent attaquer le porteur de l'anneau, mais à –1 au jet d'attaque. Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques de ces créatures, tandis que lui-même les combat avec davantage de facilité (bonus de moral de +4 à toutes les attaques). Enfin, toutes les armes qu'il utilise neutralisent la réduction des dégâts dont la créature bénéficie éventuellement (par exemple, un personnage possédant un *anneau de contrôle du Feu* affectera normalement une salamandre à chacun de ses coups, même s'il n'a pas d'arme magique).
- Le porteur de l'anneau peut discuter avec les créatures natives du plan avec lequel l'anneau est lié. Ces entités sont conscientes qu'il porte un anneau apparenté à leur élément et lui montrent un grand respect si leur alignement est similaire. En cas d'alignement contraire, les créatures craignent le personnage s'il est puissant. Par contre, s'il est faible, elles le haïssent et n'ont qu'un seul but : le tuer. La réaction des entités élémentaires (respect, crainte ou haine) est déterminée par le MD.
- Le possesseur d'un *anneau de contrôle des éléments* subit un malus à certains jets de sauvegarde, comme indiqué ci-dessous :

Élément	Malus au jet de sauvegarde
Air	–2 contre les effets magiques liés à la terre
Eau	–2 contre les effets magiques liés au feu
Feu	–2 contre les effets magiques liés à l'eau ou au froid
Terre	–2 contre les effets magiques liés à l'air ou à l'électricité

En plus des propriétés détaillées ci-dessus, chaque anneau possède des pouvoirs dépendant de son type :

Contrôle des éléments (Air)
- *Feuille morte* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Résistance à l'électricité* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Bourrasque* (2 fois par jour)
- *Mur de vent* (usage illimité)
- *Marche dans les airs* (1 fois par jour, porteur uniquement)
- *Éclair multiple* (1 fois par semaine)

Cet anneau semble n'être qu'un *anneau de feuille morte* tant qu'une condition bien précise n'a pas été remplie, comme le fait de bénir l'anneau, de tuer, seul, un élémentaire de l'Air, ou toute autre tâche déterminée par le MD. Il doit être réactivé chaque fois qu'il change de porteur.

Contrôle des éléments (Eau)
- *Marche sur l'onde* (usage illimité)
- *Création d'eau* (usage illimité)
- *Respiration aquatique* (usage illimité)
- *Mur de glace* (1 fois par jour)
- *Tempête de grêle* (2 fois par semaine)
- *Contrôle de l'eau* (2 fois par semaine)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de marche sur l'onde* tant que la condition déterminée par le MD n'a pas été remplie.

Contrôle des éléments (Feu)
- *Grande résistance au feu* (semblable à celle que confère un *anneau de grande résistance au feu*)
- *Mains brûlantes* (usage illimité)
- *Sphère de feu* (2 fois par jour)
- *Pyrotechnie* (2 fois par jour)
- *Mur de feu* (1 fois par jour)
- *Colonne de feu* (2 fois par semaine)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de grande résistance au feu* tant que la condition déterminée par le MD n'a pas été remplie.

Contrôle des éléments (Terre)
- *Fusion dans la pierre* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Ramollissement de la terre et de la pierre* (usage illimité)
- *Façonnage de la pierre* (2 fois par jour)
- *Peau de pierre* (1 fois par semaine, porteur uniquement)
- *Passe-muraille* (2 fois par semaine)
- *Mur de pierre* (1 fois par jour)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de fusion dans la pierre* tant que la condition déterminée par le MD n'a pas été remplie.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *convocation de monstres VI*, ainsi que tous les autres sorts que l'anneau met à la disposition de son porteur. *Prix de vente* : 200 000 po.

Escalade. Cet anneau prend la forme d'une fine lanière de cuir nouée au doigt. Il confère un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Escalade.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 5+ en Escalade. *Prix de vente* : 2000 po.

Esquive totale. Cet anneau confère en permanence une agilité stupéfiante, grâce à laquelle son porteur peut éviter les attaques comme s'il avait le pouvoir d'esquive totale. Chaque fois qu'il joue un jet de Réflexes pour déterminer si les dégâts subis sont normaux ou réduits de moitié, il évite totalement l'attaque (aucun dégât) en cas de réussite.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *saut*. *Prix de vente* : 25 000 po.

Feu d'étoiles. Cet anneau ne peut être utilisé que dans une obscurité relative. Il fonctionne différemment selon qu'on s'en sert de nuit ou en sous-sol.

De nuit, sous un ciel dégagé, l'*anneau de feu d'étoiles* peut produire les effets suivants, sur ordre de son porteur :

- *Lumières dansantes* (1 fois par heure)
- *Lumière* (2 fois par nuit)
- *Boules de foudre* (spécial, 1 fois par nuit)
- *Étoiles filantes* (spécial, 3 par semaine)

La première fonction spéciale, *boules de foudre*, libère 1 à 4 sphères d'électricité, au choix du porteur. Ces globes luisants ressemblent à ceux générés par le sort *lumières dansantes*, et le personnage les contrôle de la même façon (voir la description du sort dans le *Manuel des Joueurs*). Les *boules de foudre* ont une portée de 40 mètres et une durée d'existence de 4 rounds. Le porteur peut les déplacer de 40 mètres par round. Elles font environ un mètre de diamètre et se dissipent dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre d'une créature, cette dernière encaissant une décharge d'électricité dont la violence est inversement proportionnelle au nombre de sphères créées :

Nombre de boules de foudre	Dégâts
4	1d6 points de dégâts chacune
3	2d6 points de dégâts chacune
2	3d6 points de dégâts chacune
1	4d6 points de dégâts

Une fois la fonction activée, les *boules de foudre* peuvent être libérées au gré du porteur, et ce jusqu'au lever du soleil (à condition de ne pas dépasser la limite choisie). Plusieurs boules peuvent être libérées au cours d'un même round.

La seconde fonction spéciale, *étoiles filantes*, fait apparaître des comètes miniatures dotées d'une longue queue étincelante, semblables à celles créées par le sort *nuée de météores*. Chaque semaine, l'anneau peut libérer 3 *étoiles filantes*, simultanément ou une par une. Chacun de ces projectiles inflige 12 points de dégâts au moment de l'impact puis explose comme une *boule de feu*, causant 24 points de dégâts supplémentaires (feu) sur une étendue de 1,50 mètre de rayon.

Toute créature frappée de plein fouet par une *étoile filante* encaisse la totalité des dégâts dus à l'impact et à l'explosion. Quant à celles qui sont seulement prises dans la zone dangereuse, elles ne sont pas affectées par l'impact et ont droit à un jet de Réflexes (DD 13) pour n'essuyer que la moitié des dégâts dus à l'explosion. La portée maximale des *étoiles filantes* est de 22,50 mètres. Après avoir parcouru cette distance, elles explosent automatiquement, à moins d'avoir heurté un obstacle ou une créature au préalable. Elles se déplacent en ligne droite, et quiconque se trouve sur leur trajectoire doit réussir un jet de Réflexes (DD 13) sous peine d'être touché et de provoquer l'explosion.

La nuit en intérieur, ou en sous-sol à tout moment de la journée, l'*anneau de feu d'étoiles* a les pouvoirs suivants :

- *Lueur féerique* (2 fois par jour)
- *Pluie d'étincelles* (spécial, 1 fois par jour)

La *pluie d'étincelles* prend la forme d'un nuage d'étincelles violettes jaillissant de l'anneau et parcourant une distance de 6 mètres dans un arc de cercle de 10°. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts chacune, sauf si elles portent une armure métallique ou si elles ont des armes en métal (auquel cas les dégâts s'élèvent à 4d8 points).

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *lumière, lueur féerique, lumières dansantes, éclair, nuée de météores*. *Prix de vente* : 50 000 po.

Feuille morte. Des feuilles sont sculptées tout autour de cet anneau, qui fonctionne exactement comme le sort *feuille morte*. Il s'active automatiquement dès que son porteur tombe de plus d'un mètre.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *feuille morte*. *Prix de vente* : 2200 po.

Anneau de feuille morte

Invisibilité. En activant cet anneau tout simple, son porteur disparaît comme s'il venait de lancer le sort *invisibilité*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *invisibilité*. *Prix de vente* : 20 000 po.

Liberté de mouvement. Cet anneau en or permet à son porteur d'agir comme s'il était en permanence affecté par le sort *liberté de mouvement*.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 40 000 po.

Marche sur l'onde. Comme son nom l'indique, cet anneau serti d'une opale permet de bénéficier à volonté de l'effet du sort *marche sur l'onde*.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *marche sur l'onde*. *Prix de vente* : 15 000 po.

Nage. Cet anneau d'argent s'orne d'un motif en forme de vague sur sa face extérieure. Il confère un bonus d'aptitude de +10 aux jets de Natation.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 5+ en Natation. *Prix de vente* : 2300 po.

Protection. Cet anneau confère une protection magique permanente, sous la forme d'un bonus de parade à la CA pouvant aller de +1 à +5, selon le modèle.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *bouclier de la foi*, le créateur doit avoir un niveau au moins trois fois supérieur au bonus de l'anneau. *Prix de vente* : 2000 po (*anneau +1*), 8000 po (*anneau +2*), 18 000 po (*anneau +3*), 32 000 po (*anneau +4*) ou 50 000 po (*anneau +5*).

Protection mutuelle. Ces étranges anneaux sont toujours fabriqués par deux. Seul, un tel anneau est totalement inutile. À tout moment, le porteur d'un des anneaux peut lancer *protection d'autrui*, le sort affectant automatiquement le porteur de l'autre anneau (sans limite de portée).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *protection d'autrui*. *Prix de vente* : 50 000 po (les deux).

Rayons X. Sur ordre de son porteur, cet anneau confère la faculté de voir au travers des solides. Le personnage voit à une distance de 6 mètres, sa vision étant normale même en cas d'absence d'éclairage (par exemple, si le porteur regarde à l'intérieur d'un coffre fermé, il voit ce qu'il renferme, même s'il fait noir à l'intérieur). La vision à rayons X peut traverser 6 mètres de tissu, bois ou autre matière d'origine végétale ou animale. La portée tombe à 3 mètres avec la pierre et les métaux cuivreux ou ferreux, les autres métaux ne laissant pas passer les rayons X.

Matière examinée	Progression de la vision à rayons X (par round)	Épaisseur maximale traversée
Matière organique (animale)	1,20 m	6 m
Matière organique (végétale)	75 cm	6 m
Pierre	30 cm	3 m
Fer, acier, cuivre, laiton, etc.	2,5 cm	25 cm
Plomb, or, platine	Impossible	—

Il est possible de sonder une zone de 10 m² maximum durant un round, soit approximativement une zone de 3 mètres de côté, ou un mur de 10 mètres de haut (mais seulement sur une bande d'un mètre de large).

La vision à rayons X a 90 % de chances de détecter les compartiments, caches et autres tiroirs secrets. Mais l'utilisation de cet anneau est éprouvante : si le porteur s'en sert plus de 10 minutes par jour, il perd temporairement 1 point de Constitution par minute supplémentaire.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *vision lucide*. *Prix de vente :* 25 000 po.

Régénération. Cet anneau en or blanc permet à son porteur de récupérer 1 point de vie par heure et par niveau, au lieu de la cadence de récupération normale, égale à 1 pv par jour et par niveau (le pouvoir de l'anneau ne peut pas être augmenté par l'utilisation de la compétence Premiers secours). Les points de dégâts temporaires subis par le porteur disparaissent au rythme de 1 point par niveau toutes les 5 minutes. Si le personnage perd un membre ou un organe alors qu'il porte l'anneau, son membre repousse (ou son organe se reconstitue) comme s'il bénéficiait du sort *régénération*. À noter qu'il ne peut récupérer que les points de vie (ou les membres) perdus alors qu'il portait l'anneau, celui-ci n'ayant aucun effet si on le glisse au doigt une fois la blessure reçue.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *régénération*. *Prix de vente :* 90 000 po.

Renvoi des sorts. Sur ordre de son possesseur, cet anneau de platine tout simple retourne automatiquement les sorts à l'envoyeur, comme si le porteur était protégé par *renvoi des sorts*.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *renvoi des sorts*. *Prix de vente :* 150 000 po.

Résistance aux énergies destructives. Cet anneau de fer projetant des reflets rouges protège son porteur contre un type d'agression physique (feu, froid, électricité, acide ou attaques soniques), lequel détermine le nom de l'anneau. *Exemples : anneau de résistance au feu, anneau de résistance au froid.* Chaque fois que le personnage devrait normalement être affecté par le type d'attaque concerné, l'anneau absorbe 15 points de dégâts par round.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente :* 16 000 po.

Résistance aux énergies destructives, grande. Cet anneau de fer projetant des reflets rouges protège son porteur contre un type d'agression physique (feu, froid, électricité, acide ou attaques soniques), lequel détermine le nom de l'anneau. *Exemples : anneau de grande résistance au feu, anneau de grande résistance à l'acide.* Chaque fois que le personnage devrait normalement être affecté par le type d'attaque concerné, l'anneau absorbe 30 points de dégâts par round. Cette protection est suffisante pour survivre dans le plan élémentaire correspondant au type d'énergie (le cas échéant), mais elle ne parviendra sans doute pas à contrer totalement le souffle d'un dragon ou l'explosion d'une *boule de feu* de haut niveau.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente :* 24 000 po.

Saut. Cet anneau permet à son porteur d'effectuer de grands bonds, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *saut* (+30 aux jets de Saut, disparition des distances maximales habituelles).

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *saut*. *Prix de vente :* 2000 po.

Sorts. Un *anneau à sorts* contient jusqu'à 10 niveaux de sort que son porteur peut lancer normalement. Le niveau auquel un sort fait effet est le niveau minimal qu'il faut avoir atteint pour pouvoir le jeter. Comme pour les baguettes magiques (voir plus loin dans ce chapitre), l'utilisateur n'a pas besoin d'acquitter le prix des composantes matérielles ou de dépenser les PX exigés par le sort. Il n'encourt pas non plus de risque d'échec des sorts profanes, même s'il porte une armure lourde (car l'anneau lance le sort sans qu'il soit nécessaire d'effectuer le moindre geste).

Si l'anneau est créé aléatoirement, considérez qu'il s'agit d'un parchemin pour déterminer les sorts qu'il contient (voir plus haut). Au cas où votre dernier jet de dé vous ferait dépasser la limite des 10 niveaux de sort, ignorez-le purement et simplement. Dans ce cas, l'anneau n'a pas le maximum de charges.

Tout lanceur de sorts peut jeter les sorts de son choix dans l'anneau, du moment que le total ne dépasse pas 10 niveaux de sort. Par exemple, un magicien stocke deux *boules de feu* et une *peau de pierre* dans l'anneau (3+3+4=10).

Anneau de triple souhait

Cela fait, elle donne l'objet à un druide, qui utilise *peau de pierre* et remplace les 4 niveaux libérés par *apaisement des animaux* (x4). Si le druide confie l'anneau à un barbare, celui-ci peut utiliser les sorts normalement mais est incapable de recharger l'anneau.

L'anneau indique magiquement à son porteur le nom des sorts qu'il contient.

Niveau de lanceur de sorts : variable (le minimum nécessaire pour lancer tous les sorts stockés). *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts*. *Prix de vente :* 90 000 po.

Subsistance. Cet anneau nourrit en permanence son porteur. De plus, il le revigore, tant physiquement que mentalement, avec pour conséquence que le personnage n'a plus besoin que de deux heures de sommeil par nuit pour être en pleine forme (au lieu de huit). L'anneau doit être porté sans discontinuité pendant une semaine avant que son effet ne commence à se faire sentir. Si on l'ôte, une nouvelle semaine lui est nécessaire pour s'accorder au rythme biologique de son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *création de nourriture et d'eau*. *Prix de vente :* 2500 po.

Télékinésie. Cet anneau permet à son porteur d'utiliser le sort *télékinésie* sur commande.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *télékinésie*. *Prix de vente :* 75 000 po.

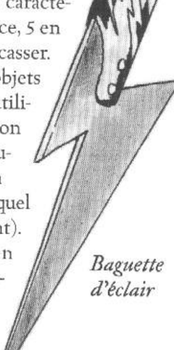
Triple souhait. Cet anneau est serti de trois rubis, chacun stockant un sort de *souhait* auquel le porteur peut faire appel quand il le souhaite. Dès qu'un *souhait* est utilisé, le rubis correspondant disparaît. Si l'anneau est créé aléatoirement, jetez 1d3 afin de déterminer le nombre de *souhaits* restants (il peut donc s'agir d'un *anneau de souhait* ou d'un *anneau de double souhait*). Une fois tous les *souhaits* utilisés, l'anneau devient non magique.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *souhait* ou *miracle*. *Prix de vente :* 97 950 po. *Coût de création :* 11 475 po + 15 918 PX.

BAGUETTES

Une baguette est un mince bout de bois contenant un sort unique. Chaque baguette est créée avec 50 charges, chaque charge dépensée permettant de lancer le sort une fois. Une baguette déchargée ne sert plus à rien.

Présentation. La plupart des baguettes font entre 15 et 30 centimètres de long, pour une épaisseur dépassant rarement un demi-centimètre. Elles pèsent dans les 25 grammes. Elles sont généralement taillées dans le bois, même si certaines sont en os ou en ivoire et si l'on en trouve quelques rares en métal, verre ou terre cuite. Il arrive qu'une baguette soit sertie d'une pierre fine ou précieuse à son extrémité, et la plupart des modèles s'ornent de runes et autres symboles magiques. Généralement, une baguette a les caractéristiques suivantes : CA 7, 5 points de résistance, 5 en solidité ; il faut atteindre un DD de 16 pour la casser.



Baguette d'éclair

Activation. Toutes les baguettes sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur utilisation prend généralement la forme d'une action simple n'occasionnant pas d'attaque d'opportunité (sauf si le sort contenu dans la baguette a un temps d'incantation supérieur à 1 action, auquel cas le délai d'activation est rallongé d'autant). Pour activer une baguette, il faut la tenir en main (ou tentacule, pince, etc. pour les créatures non humanoïdes) et la pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une baguette magique, jetez 1d100 et consultez la Table 8–25.

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Un résultat de 01–30 indique qu'un signe (symbole, inscription, etc.) suggère la nature de la baguette. Sur un 31–00, elle ne possède pas de propriétés spéciales.

TABLE 8–25 : BAGUETTES

Faible	Intermédiaire	Puissante	Baguette	Prix de vente
01–05	—	—	*Détection de la magie*	375 po
06–10	—	—	*Lumière*	375 po
11–15	01–03	—	*Agrandissement*	750 po
16–20	04–06	—	*Charme-personne*	750 po
21–25	07–09	—	*Convocation de monstres I*	750 po
26–30	—	—	*Couleurs dansantes*	750 po
31–35	10–12	—	*Décharge électrique*	750 po
36–40	—	—	*Détection des passages secrets*	750 po
41–45	—	—	*Mains brûlantes*	750 po
46–50	13–15	—	*Projectile magique* (niveau 1)	750 po
51–55	16–18	—	*Soins légers*	750 po
56–58	19–21	—	*Projectile magique* (niveau 3)	2250 po
59	22–23	01–02	*Projectile magique* (niveau 5)	3750 po
60–62	24–26	03–04	*Baiser de la goule*	4500 po
63–65	27–29	05	*Convocation de monstres II*	4500 po
66–68	30–32	06	*Déblocage*	4500 po
69–70	33–35	07–08	*Flèche acide de Melf*	4500 po
71–73	36–39	09–11	*Force de taureau*	4500 po
74–76	40–42	12–13	*Fracassement*	4500 po
77–79	43–44	14–15	*Image miroir*	4500 po
80–82	45–47	16–17	*Immobilisation de personne*	4500 po
83–85	48–50	18–20	*Invisibilité*	4500 po
86–89	51–53	21	*Lévitation*	4500 po
90–92	54–56	22	*Lumière du jour*	4500 po
93–95	57–59	23	*Silence*	4500 po
96–98	60–66	24–25	*Soins modérés*	4500 po
99	67–68	26–28	*Ténèbres*	4500 po
00	69–71	29–30	*Toile d'araignée*	4500 po
—	72	31–33	*Projectile magique* (niveau 7)	5250 po
—	—	34–36	*Projectile magique* (niveau 9)	6750 po
—	73–74	37–38	*Affûtage*	11 250 po
—	75–77	39–41	*Boule de feu* (niveau 5)	11 250 po
—	78	42	*Charme-personne* (intensité augmentée au 3e niveau)*	11 250 po
—	79	43–44	*Contagion*	11 250 po
—	80–81	45–46	*Convocation de monstres III*	11 250 po
—	82–83	47–48	*Dissipation de la magie*	11 250 po
—	84–88	49–50	*Éclair* (niveau 5)	11 250 po
—	89–90	51–52	*Image accomplie*	11 250 po
—	91–92	53–54	*Lenteur*	11 250 po
—	93–94	55–56	*Soins importants*	11 250 po
—	95–96	57–58	*Suggestion*	11 250 po
—	97	59	*Boule de feu* (niveau 6)	13 500 po
—	98	60–61	*Éclair* (niveau 6)	13 500 po
—	99–00	62–63	*Lumière brûlante* (niveau 6)	13 500 po
—	—	64–65	*Boule de feu* (niveau 8)	18 000 po
—	—	66–67	*Éclair* (niveau 8)	18 000 po
—	—	68	*Blessure critique*	21 000 po
—	—	69–70	*Charme-monstre*	21 000 po
—	—	71–72	*Convocation de monstres IV*	21 000 po
—	—	73	*Empoisonnement*	21 000 po
—	—	74–75	*Invisibilité suprême*	21 000 po
—	—	76–77	*Métamorphose*	21 000 po
—	—	78–79	*Métamorphose provoquée*	21 000 po
—	—	80	*Mur de feu*	21 000 po
—	—	81–82	*Mur de glace*	21 000 po
—	—	83–84	*Neutralisation du poison*	21 000 po
—	—	85	*Rayon affaiblissant* (intensité augmentée au 4e niveau)*	21 000 po
—	—	86–87	*Soins intensifs*	21 000 po
—	—	88	*Suggestion* (intensité augmentée au 4e niveau)*	21 000 po
—	—	89–90	*Tempête de grêle*	21 000 po
—	—	91–92	*Terreur*	21 000 po
—	—	93	*Restauration*	21 100 po
—	—	94	*Boule de feu* (niveau 10)	22 500 po
—	—	95	*Éclair* (niveau 10)	22 500 po
—	—	96	*Châtiment divin* (niveau 8)	24 000 po
—	—	97	*Courroux de l'ordre* (niveau 8)	24 000 po
—	—	98	*Marteau du Chaos* (niveau 8)	24 000 po
—	—	99	*Ténèbres infernales* (niveau 8)	24 000 po
—	—	00	*Peau de pierre*	37 700 po**

* À l'aide du don Augmentation d'intensité.

** Le coût de création d'une *baguette de peau de pierre* s'élève à 10 500 po, 840 PX et 12 500 po de composantes matérielles.

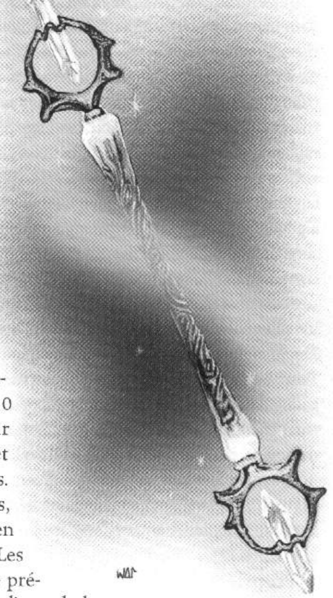
Description des baguettes magiques

Les baguettes ne font que stocker des sorts ; il n'est donc pas nécessaire de les détailler individuellement. Consultez la description du sort concerné dans le *Manuel des Joueurs* pour obtenir toutes les précisions utiles.

BÂTONS

Un bâton est un long bout de bois contenant plusieurs sorts. Contrairement aux baguettes, qui sont des objets génériques (voir ci-dessus), chaque bâton est d'un modèle particulier, répondant à une logique bien définie (on ne peut pas associer n'importe quels sorts à l'intérieur d'un même bâton). Un bâton nouvellement créé possède 50 charges.

Présentation. Un bâton fait généralement entre 1,20 mètre et 2,10 mètres de long, pour une épaisseur comprise entre 5 et 8 centimètres et un poids avoisinant les 2 ou 3 kilos. La plupart des bâtons sont en bois, encore que certains, très rares, soient en ivoire, en métal, ou même en verre. Les bâtons arborent souvent une pierre précieuse ou un motif caractéristique à l'une de leurs extrémités, quand ils ne sont pas ferrés (à une extrémité ou aux deux). La plupart s'ornent de runes et autres symboles magiques. Ils peuvent ressembler à une canne, à un gourdin ou à un bâton faisant office d'arme. Leurs caractéristiques sont les suivantes : CA 7, 10 points de résistance, 5 en solidité ; il faut atteindre un DD de 24 pour les casser.



Bâton du givre

Activation. Tous les bâtons sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur utilisation prend généralement la forme d'une action simple n'occasionnant pas d'attaque d'opportunité (sauf si le sort utilisé a un temps d'incantation supérieur à 1 action, auquel cas le délai d'activation est rallongé d'autant). Pour activer un bâton, il faut le tenir à une ou deux mains (ou tentacules, pinces, etc. pour les créatures non humanoïdes) et le pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un bâton magique, jetez 1d100 et consultez la Table 8–26.

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Un résultat de 01–30 indique qu'un signe (symbole, inscription, etc.) suggère la nature du bâton. Sur un 31–00,

TABLE 8–26 : BÂTONS

Intermédiaire	Puissant	Bâton	Prix de vente
01–10	—	*Altération de taille*	6500 po
11–20	01–05	*Envoûtement*	12 000 po
21–30	06–15	*Grand essaim*	20 000 po
31–40	16–30	*Feu*	29 000 po
41–50	31–40	*Guérison*	33 000 po
51–60	41–50	*Givre*	70 000 po
61–70	51–60	*Défense*	80 000 po
71–80	61–70	*Pierre et terre*	85 000 po
81–89	71–80	*Forêt profonde*	90 000 po
90–95	81–90	*Vie*	130 000 po
96–00	91–96	*Transport*	180 000 po
—	97–00	*Surpuissance*	200 000 po

il ne possède pas de propriétés spéciales.

Description des bâtons magiques

Les bâtons sont extrêmement utiles, en raison du nombre de propriétés différentes qu'ils possèdent. C'est cette puissance intrinsèque et la prestance qu'ils confèrent à leur propriétaire qui les rend si prisés des lanceurs de sorts. Les bâtons les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Altération de taille. Petit et solide, ce bâton de bois sombre propose les sorts suivants :

- *Agrandissement* (1 charge)
- *Rapetissement* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *agrandissement, rapetissement*. *Prix de vente* : 6500 po.

Défense. Le *bâton de défense* semble normal, mais il se met à luire d'une aura magique battant comme un cœur quand on s'en sert pour se protéger. Il permet d'utiliser les sorts suivants :

- *Bouclier* (1 charge)
- *Bouclier de la foi* (1 charge, bonus de parade de +5 à la CA)
- *Protection d'autrui* (1 charge)
- *Bouclier de la Loi* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *bouclier, bouclier de la foi, protection d'autrui, bouclier de la Loi*. *Prix de vente* : 80 000 po.

Envoûtement. Ce bâton en bois noueux et sculpté permet de lancer les sorts suivants :

- *Charme-personne* (1 charge, DD 11)
- *Charme-monstre* (2 charges, DD 16)

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *charme-personne, charme-monstre*. *Prix de vente* : 12 000 po.

Feu. Taillé dans le bois de fer et ferré de laiton à ses deux extrémités, le *bâton du feu* offre la possibilité de jeter les sorts suivants :

- *Mains brûlantes* (1 charge, DD 11)
- *Boule de feu* (1 charge, 8d6, DD 14)
- *Mur de feu* (2 charges, DD 16)

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *mains brûlantes, boule de feu, mur de feu*. *Prix de vente* : 29 000 po.

Forêt profonde. Le *bâton de la forêt profonde* semble avoir pris forme naturellement, sans aide extérieure. Fait de chêne, de frêne ou d'if, il contient les sorts suivants :

- *Amitié avec les animaux* (1 charge)
- *Communication avec les animaux* (1 charge)
- *Peau d'écorce* (1 charge)
- *Mur d'épines* (1 charge)
- *Convocation d'alliés naturels VI* (2 charges)

Le *bâton de la forêt profonde* peut être utilisé comme une arme de corps à corps. Dans ce cas, il fonctionne comme un *bâton +2*. Enfin, il permet à son possesseur d'utiliser le pouvoir *passage sans traces*, à volonté et sans la moindre dépense de charge.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, *amitié avec les animaux, passage sans traces, communication avec les animaux, peau d'écorce, mur d'épines, convocation d'alliés naturels VI*. *Prix de vente* : 90 000 po.

Givre. Le *bâton du givre* s'orne d'un diamant étincelant à chacune de ses extrémités et des runes courent sur toute sa longueur. Il propose les sorts suivants :

- *Mur de glace* (1 charge, DD 16)
- *Tempête de grêle* (1 charge, DD 16)
- *Cône de froid* (1 charge, 10d6, DD 17)

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *mur de glace, tempête de grêle, cône de froid*. *Prix de vente* : 70 000 po.

Grand essaim. Le *bâton du grand essaim* est taillé dans un bois sombre et noueux. Il se pare de taches noires naturelles, qui ressemblent à des insectes et paraissent ramper à sa surface. Il contient les sorts suivants :

- *Nuée grouillante* (1 charge)
- *Fléau d'insectes* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *nuée grouillante, fléau d'insectes*. *Prix de vente* : 20 000 po.

Guérison. Ce bâton de frêne blanc s'orne de runes argentées. Il permet de jeter les sorts suivants :

- *Restauration partielle* (1 charge)
- *Guérison de la cécité/surdité* (1 charge)
- *Guérison des maladies* (1 charge)
- *Soins importants* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *restauration partielle, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, soins importants*. *Prix de vente* : 33 000 po.

Pierre et terre. Le *bâton de la pierre et de la terre* est serti en son extrémité d'une émeraude grosse comme le poing, au cœur de laquelle luit une étincelle magique. Son possesseur peut utiliser les sorts suivants :

- *Passe-muraille* (1 charge)
- *Glissement de terrain* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *passe-muraille, glissement de terrain*. *Prix de vente* : 85 000 po.

Surpuissance. Comme son nom peut le laisser penser, le *bâton de surpuissance* est l'un des objets magiques les plus puissants qui soient. Le plus souvent droit et lisse, il s'achève généralement par une gemme d'une grande pureté. Les sorts qu'il permet de lancer sont les suivants :

- *Projectile magique* (1 charge, 5 projectiles)
- *Flamme éternelle* (1 charge)
- *Lévitation* (1 charge)
- *Rayon affaiblissant* (1 charge, intensité augmentée au 5e niveau, DD 17)
- *Boule de feu* (1 charge, intensité augmentée au 5e niveau, 10d6, DD 17)
- *Éclair* (1 charge, intensité augmentée au 5e niveau, 10d6, DD 17)
- *Cône de froid* (2 charges, 15d6, DD 17)
- *Immobilisation de monstre* (2 charges, DD 17)
- *Mur de force* (2 charges, uniquement possible sous forme d'hémisphère de 3 mètres de rayon entourant le personnage)
- *Globe d'invulnérabilité renforcée* (2 charges)

Fisch 2000

Bâton du grand essaim

En plus de ces sorts, le possesseur d'un *bâton de surpuissance* gagne un bonus de chance de +2 à la CA et à tous les jets de Réflexes. Si on l'utilise au corps à corps, le bâton se comporte comme un *bâton +2*. Enfin, au prix de 1 charge, les dégâts qu'il inflige sont doublés pendant 1 round (triplés en cas de coup critique).

Si le possesseur du bâton se sent perdu, il peut entraîner ses ennemis dans la mort en cassant volontairement l'objet, ce qui déclenche une immolation vengeresse. Cet acte désespéré doit être clairement annoncé par le joueur. À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans un rayon de 10 mètres. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de l'origine de l'explosion subissent un nombre de points de dégâts égal à huit fois le total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction. Pour les autres, les dégâts diminuent au fur et à mesure que la distance augmente : six fois le total de charges entre 3 mètres et 6 mètres du bâton, et quatre fois au-delà de 6 mètres. Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets (le *bâton de surpuissance* et le *bâton de thaumaturge* ; voir Artefacts rares) permettent de s'immoler de la sorte.

Même une fois que toutes ses charges sont épuisées, le bâton reste un *bâton +2* (à partir de ce moment, il est impossible de le briser pour s'immoler).

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, *projectile magique, flamme éternelle, lévitation, rayon affaiblissant* (rendu plus puissant grâce au don Augmentation d'intensité), *boule de feu* (intensité augmentée), *éclair* (intensité augmentée), *cône de froid, immobilisation de monstre, mur de force, globe d'invulnérabilité renforcée*. *Prix de vente* : 200 000 po.

Bâton de la pierre et de la terre

Transport. L'utilisateur de ce puissant bâton peut faire appel aux sorts suivants :

- *Porte dimensionnelle* (1 charge)
- *Passe-muraille* (1 charge)
- *Porte de phase* (2 charges)
- *Téléportation sans erreur* (2 charges)
- *Projection astrale* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *porte dimensionnelle, passe-muraille, porte de phase, téléportation sans erreur, projection astrale*. *Prix de vente* : 180 000 po.

Vie. Ce bâton en chêne massif ferré d'or permet de lancer les sorts suivants :

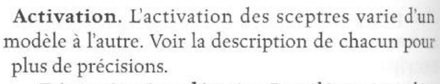
- *Guérison suprême* (1 charge)
- *Résurrection* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *guérison suprême, résurrection*. *Prix de vente* : 130 000 po.

SCEPTRES

Les sceptres sont de puissants objets magiques proposant des pouvoirs magiques uniques. Le plus souvent, ils ne sont pas à charges. N'importe qui peut les utiliser.

Présentation. Les sceptres pèsent environ 2,5 kilos. Longs d'une soixantaine de centimètres à un petit mètre, ils sont le plus souvent en fer ou autre métal (la plupart d'entre eux sont assez solides pour faire office de masse d'armes légère ou de gourdin). Ils ont les caractéristiques suivantes : CA 9, 10 points de résistance, 10 en solidité ; il faut atteindre un DD de 27 pour les casser.



Activation. L'activation des sceptres varie d'un modèle à l'autre. Voir la description de chacun pour plus de précisions.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un sceptre magique, jetez 1d100 et consultez la Table 8–27.

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Un résultat de 01 indique que le sceptre est intelligent. Sur un 02–31, un signe (inscription, symbole, etc.) donne des informations sur sa nature. Enfin, un résultat de 32–00 signifie que le sceptre ne possède pas de propriétés spéciales. Les sceptres intelligents ont des propriétés supplémentaires, ainsi, parfois, que des pouvoirs extraordinaires, et certains ont même été créés dans un dessein spécial. Si votre sceptre est intelligent, continuez sa création à l'aide de la Table 8–31 et des suivantes. Les sceptres à charges ne sont jamais intelligents.

Description des sceptres magiques

Même si tous les sceptres ont plus ou moins le même aspect extérieur, leurs pouvoirs, eux, sont extrêmement variés. Voici les modèles les plus courants :

Absorption. Ce sceptre agit comme un aimant, si ce n'est que ce sont les sorts et les pouvoirs magiques qu'il attire à lui. L'effet absorbé doit être un effet à cible unique ou un rayon prenant pour cible le possesseur du sceptre ou son équipement. Dans ce cas, le sceptre annule l'attaque et stocke son potentiel magique, jusqu'à ce que le personnage décide de la libérer sous la forme de sorts qu'il est capable de lancer. L'absorption ne nécessite aucune action pour peu que l'aventurier ait le sceptre en main. Ce dernier indique instantanément à son possesseur le niveau des sorts qu'il absorbe.

Il est souhaitable de comptabiliser les niveaux de sort absorbés et dépensés. Par exemple, un sceptre absorbant un sort du 6e niveau puis un sort du 3e niveau possède un total de 9 niveaux de sort. Le personnage peut se servir de cette énergie pour jeter les sorts qu'il a préparés, sans que ceux-ci disparaissent de sa mémoire (il pourra donc les lancer normalement par la suite). Les seules restrictions à cette règle sont que les sorts jetés de la sorte ne doivent pas dépasser la quantité d'énergie contenue dans le sceptre, que l'aventurier doit tenir le sceptre en main au moment de l'incantation et qu'il doit posséder les composantes matérielles exigées par le sort. Pour reprendre l'exemple, le possesseur du sceptre pourrait utiliser l'énergie stockée pour lancer un sort du 9e niveau, mais aussi un du 5e et un autre du 4e, neuf du 1er, etc. Dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur, qui n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance, le personnage peut se servir du sceptre pour lancer n'importe quel sort qu'il connaît.

Le *sceptre d'absorption* ne peut absorber qu'un maximum de 50 niveaux de sort, et c'est l'énergie accumulée de la sorte qui détermine les sorts qu'il permet de libérer (cette limite est donc la même que la précédente, à savoir 50 niveaux de sort). Il ne peut pas être rechargé. Le personnage sait à tout moment combien le sceptre peut absorber de niveaux de sort et quelle énergie magique il a emmagasinée.

Prenons un exemple plus détaillé. Jozan le prêtre utilise un *sceptre d'absorption* nouvellement créé pour se protéger d'un sort de *suggestion* lancé par un ensorceleur. Le sceptre absorbe 3 niveaux de sort, ce qui signifie qu'il ne peut plus en absorber que 47. Jozan peut s'en servir pour jeter, sans le perdre, n'importe quel sort du 1er, 2e ou 3e niveau, à condition qu'il l'ait préparé. Imaginons que, toujours grâce au sceptre, il lance *immobilisation de personne* sur l'ensorceleur qui l'a agressé. Pour un prêtre, ce sort est du 2e niveau, ce qui signifie que le sceptre peut encore absorber 47 niveaux de sort, qu'il lui reste 1 niveau de sort emmagasiné et qu'il vient de dépenser 2 niveaux de sort (lesquels sont définitivement perdus).

Pour déterminer la puissance d'un sceptre découvert au hasard d'une aventure, jetez 1d100 et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier inférieur, afin d'obtenir le nombre de niveaux de sort qu'il peut encore absorber. Cela fait, jouez de nouveau 1d100. Sur un résultat de 01–30, la moitié des niveaux de sort absorbés sont encore présents à l'intérieur du sceptre ; sinon, ils ont été utilisés par un propriétaire précédent. Par exemple, si le premier jet de dé indique que le sceptre peut encore absorber 34 niveaux de sort,

TABLE 8–27 : SCEPTRES

Intermédiaire	Puissant	Sceptre	Prix de vente
01–06	—	Inamovible	7500 po
07–12	—	Détection des métaux et des minéraux	10500 po
13–20	01–05	Oblitération	11000 po
21–25	06–10	Merveilleux	12000 po
26–29	11–15	Python	13000 po
30–34	16–20	Extinction des feux	15000 po
35–40	21–27	Flétrissement	17000 po
41–45	28–33	Vipère	19000 po
46–52	34–40	Orage	23000 po
53–60	41–50	Détection de l'hostilité	23500 po
61–68	51–55	Prestance	25000 po
69–78	56–65	Annulation	35000 po
79–90	66–80	Grand fléau	40000 po
91–96	81–85	Absorption	50000 po
97–99	86–90	Suzeraineté	60000 po
00	91–94	Sécurité	61000 po
—	95–98	Seigneurs de la guerre	70000 po
—	99–00	Éternelle vigilance	72000 po

cela signifie qu'il en a déjà absorbé 16. Il y a donc 30% de chances pour que 8 niveaux de sort soient toujours utilisables. Sur un résultat de 31–00, toute l'énergie stockée a été dépensée.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *renvoi des sorts*. *Prix de vente* : 50 000 po.

Annulation. Ce sceptre annule les pouvoirs magiques des autres objets. Son possesseur n'a qu'à le pointer vers l'objet de son choix pour qu'un rayon perlé jaillisse du *sceptre d'annulation*. Si l'objet pris pour cible est touché (ce qui nécessite une attaque de contact à distance), tous ses pouvoirs actifs sont immédiatement dissipés et le fonctionnement de tous ses autres sorts et pouvoirs magiques a 75% de chances d'être interrompu pendant 2d4 rounds, quelle que soit leur puissance. Pour pouvoir annuler un effet instantané, le possesseur du sceptre doit se tenir prêt à l'intercepter. L'objet visé n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais le *sceptre d'annulation* ne peut affecter les artefacts (pas même ceux qui sont « seulement » rares). Il fonctionne un maximum de 3 fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *dissipation de la magie* ; *souhait limité* ou *miracle*. *Prix de vente* : 44 600 po.

Détection de l'hostilité. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et indique dans quelle direction se trouvent les créatures hostiles au personnage (en commençant par les plus proches). Ces créatures sont détectées qu'elles soient visibles, déguisées, cachées, invisibles ou éthérées. Le sceptre a une portée de 20 mètres. Il peut être utilisé 3 fois par jour, chaque utilisation durant 10 minutes. Une action simple est nécessaire pour l'activer.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *détection du mensonge*. *Prix de vente* : 23 500 po.

Détection des métaux et des minéraux. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et lui indique la plus importante masse métallique comprise dans un rayon de 10 mètres. S'il le souhaite, le personnage peut se concentrer sur un métal ou un minéral spécifique (or, platine, quartz, béryl, diamant, corindon, etc.). Si le métal ou le minéral recherché est présent à moins de 10 mètres de distance, le sceptre révèle tous les endroits où il se trouve, en commençant par les plus importantes concentrations. À chaque fois, le personnage a conscience de la quantité de minerai contenue dans le gisement. Le sceptre a besoin d'une action complexe pour détecter chaque veine ; plusieurs rounds seront donc nécessaires s'il y a divers filons du métal ou du minéral recherché à portée.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *localisation d'objet*. *Prix de vente* : 10 500 po.

Plusieurs sceptres inamovibles

Éternelle vigilance. Ce sceptre ressemble à s'y méprendre à une *masse d'armes légère +1* dotée de huit ailettes. Il transmet un bonus d'initiative de +1 à son porteur. Si le personnage le tient fermement, le sceptre lui confère les pouvoirs suivants : *détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal* et *détection du mensonge*. Chaque pouvoir peut être utilisé sur simple concentration, au prix d'une action simple.

Si la tête du sceptre est plantée dans le sol et si son possesseur lui demande de se mettre en mode de veille (ce qui nécessite une action simple), l'objet détecte aussitôt les intentions hostiles à 40 mètres de distance. Dans le même temps, chacune des ailettes lance *lumière* jusqu'à une portée de 20 mètres dans une direction de la rose des vents (nord, nord-est, est, sud-est, sud, sud-ouest, ouest et nord-ouest), tandis que le sceptre lui-même jette *prière* sur son possesseur et tous ses alliés compris dans un rayon de 6 mètres, puis prévient télépathiquement tout le monde si des créatures hostiles se trouvent à l'intérieur de la zone sondée. Cet effet dure 10 minutes. Le possesseur du sceptre peut y faire appel une fois par jour.

Enfin, le sceptre peut être utilisé pour lancer l'équivalent du sort *animation d'objet* sur un maximum de huit objets disposés en cercle, à 1,50 mètre autour de lui environ. Les objets restent animés pendant 10 minutes. Le sceptre doit être planté dans le sol pour exécuter cette fonction. Son possesseur peut y faire appel une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *alarme, animation d'objet, détection de la magie, lumière, détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge, prière*. *Prix de vente* : 72 000 po.

Extinction des feux. D'un seul contact, ce sceptre éteint les feux non magiques de taille M ou moins. Il faut dépenser 1 charge pour éteindre un brasier de taille G ou plus, ou un feu magique de taille M ou moins (tel que celui créé par une arme de feu ou le sort *mains brûlantes*). Les flammes brûlant en permanence, comme celles qui entourent une arme de feu ou un élémentaire de cet élément, disparaissent pendant 6 rounds avant de se rallumer. Pour pouvoir éteindre un sort instantané, le sceptre doit se trouver à l'intérieur de la zone d'effet et son possesseur doit se tenir prêt (comme s'il cherchait à lancer un contresort). Si le feu magique est de taille G ou plus (*boule de feu, colonne de feu, mur de feu*, etc.), il faut dépenser 2 charges pour l'éteindre.

Si le sceptre est utilisé contre une créature constituée de feu, chaque attaque inflige 6d6 points de dégâts à cette dernière, mais le sceptre perd 3 charges à chaque fois.

Le sceptre a un total de 10 charges, qui se renouvellent chaque jour.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *pyrotechnie*. *Prix de vente* : 15 000 po.

Flétrissement. Le *sceptre de flétrissement* s'utilise au combat comme une *masse d'armes légère +1*, si ce n'est qu'il n'inflige pas le moindre point de dégât. Au lieu de cela, toute créature touchée (par une attaque de contact) perd temporairement 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution. En cas de coup critique, l'effet est le même, si ce n'est que les points de caractéristique sont perdus de manière permanente. Dans les deux cas, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 14). Si elle le réussit, l'attaque est sans effet.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *contagion*. *Prix de vente* : 17 000 po.

Grand fléau. Sur ordre de son possesseur, ce sceptre d'apparence anodine se transforme en *fléau double +3*. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double, ce qui signifie que,

chaque round, ses deux têtes peuvent être utilisées au corps à corps (voir sa description dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*). Le personnage gagne une attaque supplémentaire au cours du round (avec la seconde tête), à condition d'accepter un malus de –2 à toutes ses attaques (comme s'il possédait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes).

Une fois par jour, le possesseur du *sceptre du grand fléau* peut bénéficier d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance (également de +4) à tous les jets de sauvegarde. Ce pouvoir dure 10 minutes, et le sceptre n'a pas besoin d'être transformé en arme pour le conférer. La transformation du sceptre en fléau double (et inversement) correspond à une action de mouvement.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *bénédiction*. *Prix de vente* : 40 000 po.

Inamovible. Ce sceptre prend la forme d'une barre en fer plate dotée d'un petit bouton à l'une de ses extrémités. Il suffit d'appuyer sur ce bouton pour que le sceptre reste totalement immobile, même si la position qu'il occupe défie les lois de la pesanteur. On peut donc le « fixer » n'importe où, même dans le vide. Il s'avère extrêmement utile pour attacher une corde, barrer une porte, etc. Nombre d'aventuriers aiment avoir plusieurs *sceptres inamovibles*, pour s'en servir par exemple d'échelle (il suffit d'en posséder deux pour les utiliser de la sorte, en les immobilisant puis en les libérant l'un après l'autre). Un *sceptre inamovible* peut supporter un total de 4 tonnes avant de tomber au sol. Si une créature tente de le pousser après qu'il a été arrimé, elle doit réussir un jet de Force (DD 30) pour le déplacer de 3 mètres (ce qui lui prend 1 round).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *lévitation*. *Prix de vente* : 7500 po.

Merveilleux. Le *sceptre merveilleux* est un objet aussi étrange qu'imprévisible, dont l'effet est déterminé aléatoirement à chaque utilisation. Il faut une action simple pour l'activer. Les effets les plus courants sont regroupés sur la table suivante, mais vous pouvez les modifier à l'envi en fonction de votre campagne (sur la table, le terme personnage désigne toujours le possesseur du sceptre) :

Sceptre merveilleux

1d100	Effet produit par le sceptre
01–05	*Lenteur* sur la créature désignée pendant 10 rounds (DD 14).
06–10	*Lueur féerique* autour de la cible (DD 11).
11–15	Le personnage croit pendant 1 round que le sceptre produit un effet déterminé par un second jet de dé (pas de jet de sauvegarde).
16–20	*Bourrasque*, mais avec la violence correspondant à la ligne « Tempête » sur la Table 3–17 : effets du vent, page 87 (DD 14).
21–25	Le personnage connaît les pensées superficielles de la cible (comme à l'aide de *détection de pensées*) pendant 1d4 rounds (pas de jet de sauvegarde).
26–30	*Nuage nauséabond* à 10 mètres de distance (DD 13).
31–33	Une forte pluie s'abat pendant 1 round dans un rayon de 20 mètres autour du personnage.
34–36	*Convocation d'animal* : rhinocéros (01–25 sur 1d100), éléphant (26–50) ou... souris (51–00).
37–46	*Éclair* (21 mètres de long, 1,50 mètre de large), 6d6 points de dégâts (DD 14).
47–49	600 gros papillons jaillissent du sceptre et volettent alentour pendant 2 rounds avant de disparaître. Leur présence aveugle toutes les créatures comprises dans un rayon de 7,50 mètres, y compris le personnage (jets de Réflexes annule, DD 14).
50–53	*Agrandissement* sur la cible (20 mètres de portée, accroissement de taille de 50 %, DD 11).
54–58	*Ténèbres*, hémisphère de 5 mètres de rayon, centré à 10 mètres du sceptre.
59–62	L'herbe se met à pousser sur 15 m² devant le sceptre. S'il y en avait déjà à cet endroit, elle atteint dix fois sa hauteur normale.
63–65	Un objet non vivant ne faisant pas plus de 1 m³ pour 500 kg devient éthéré.
66–69	*Rapetissement* plus puissant que la normale sur le personnage, qui tombe à 1/12e de sa taille habituelle (pas de jet de sauvegarde).
70–79	*Boule de feu* sur la cible ou droit devant, jusqu'à une portée de 30 mètres, 6d6 points de dégâts (DD 14).
80–84	*Invisibilité* sur le personnage.
85–87	Des feuilles poussent sur la cible si celle-ci se trouve à moins de 20 mètres du sceptre. Elles tombent au bout de 24 heures.
88–90	10–40 éclats de pierres fines, d'une valeur unitaire de 1 po, jaillissent du sceptre et atteignent une portée de 10 mètres. Chaque éclat inflige 1 point de dégâts s'il touche quelqu'un. Jetez 5d4 pour déterminer le nombre d'impacts et répartissez équitablement le total entre les cibles potentielles.
91–95	Des lueurs dansantes apparaissent dans un rectangle de 12,50 mètres x 10 mètres devant le sceptre. Toutes les créatures prises dans cette zone sont aveuglées pendant 1d6 rounds (jet de Vigueur annule, DD 12).
96–97	L'épiderme du personnage ou de la cible (une chance sur deux) devient bleu, vert ou violet, et ce de façon permanente (pas de jet de sauvegarde).
98–00	*Pétrification* sur la cible si cette dernière se trouve à moins de 20 mètres du sceptre (ou *transmutation de la pierre en chair* si la cible est déjà en pierre ; DD 19 dans le premier cas, DD 15 dans le second).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *confusion*, le créateur doit être d'alignement chaotique. *Prix de vente* : 12 000 po.

Oblitération. Ce sceptre redouté par la plupart des aventuriers est le pire ennemi des objets magiques, qu'il peut vider de toute énergie. L'objet touché a droit à un jet de sauvegarde (DD 19). Si quelqu'un le tient en main ou le porte au moment de l'attaque, l'objet peut utiliser le bonus de base de son possesseur aux jets de Volonté à la place du sien propre (c'est le bonus le plus avantageux qui est systématiquement pris en compte). Le personnage peut toucher l'objet qu'il vise à l'aide du sceptre en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Si l'objet rate son jet de sauvegarde, il perd toute magie, tandis que le sceptre devient cassant et ne peut plus être réutilisé. Un objet vidé de son énergie magique par un *sceptre d'oblitération* ne peut retrouver ses propriétés que grâce à un *souhait* ou un *miracle*. Si un *sceptre d'oblitération* et une *sphère d'annihilation* s'entre-détruisent, rien ne permet de les récupérer, ni l'un, ni l'autre.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *dissipation de la magie*. *Prix de vente* : 11 000 po.

Orage. Ce sceptre de fer orné de rivets en argent se comporte en tout point comme une *masse d'armes légère +2*. Il possède également les pouvoirs suivants :

Sceptre des seigneurs de la guerre

- *Tonnerre* : 1 fois par jour, le sceptre peut frapper comme une *masse d'armes légère +3*. En cas de coup au but, la cible est étourdie par la déflagration qui se produit au moment de l'impact (sauf si elle réussit un jet de Vigueur assorti d'un DD de 13). L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, lequel doit être touché au cours du round.
- *Électricité statique* : 1 fois par jour, une violente étincelle jaillit du sceptre pour frapper la créature touchée lors d'une attaque de corps à corps. La cible subit alors les dégâts normaux pour une *masse d'armes légère +2* (1d6+2 points), auxquels viennent s'ajouter les dégâts dus à la décharge électrique (2d6 points). Même si l'attaque ne suffit pas pour toucher, la cible encaisse la décharge électrique (2d6) si le résultat obtenu est suffisant pour valider une attaque de contact au corps à corps. L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, qui doit être touché au cours du round.
- *Coup de tonnerre* : 1 fois par jour, au prix d'une action simple, le sceptre peut produire un bruit assourdissant dont les effets sont identiques à ceux du sort *cri* (DD 16, attaque sonique infligeant 2d6 points de dégâts, cible assourdie pendant 2d6 rounds).

- *Foudre* : 1 fois par jour, au prix d'une action simple, le personnage peut invoquer un *éclair* de 1,50 mètre de large (DD 14, 9d6 points de dégâts) jaillissant de l'extrémité du sceptre (portée 60 mètres).
- *Fureur de l'orage* : 1 fois par semaine, au prix d'une action simple, le sceptre a la possibilité de combiner les deux pouvoirs précédents (*coup de tonnerre* et *foudre*). Le coup de tonnerre affecte toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de la trajectoire de l'éclair, tandis que la puissance de ce dernier est augmentée (il inflige toujours 9d6 points de dégâts, mais tous les 1 et les 2 sont considérés comme des 3, pour un total de dégâts compris entre 27 et 54 points, plus 2d6 dus au coup de tonnerre). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes unique (DD 14) pour se prémunir contre les deux effets. En cas de succès, elles ne sont pas assourdies et les dégâts sont réduits de moitié.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *éclair, cri*. *Prix de vente* : 23 000 po.

Prestance. Le possesseur de ce sceptre jouit d'un bonus d'altération de +4 à sa valeur de Charisme tant qu'il le tient ou le porte sur lui. Une fois par jour, le sceptre peut également le vêtir des plus belles soieries et le parer de fourrures et de bijoux.

Les vêtements créés par le sceptre ont une durée d'existence de 12 heures, sauf si le personnage cherche à les vendre, à les donner ou à les utiliser comme composantes matérielles pour sort (auquel cas ils disparaissent immédiatement). Cela s'applique également si les habits sont arrachés de force au personnage.

La valeur totale de ces atours varie entre 7000 et 10 000 po (1d4+6 x 1000) : 1000 po de soieries, 5000 po de fourrures, le reste étant constitué de pierres fines (20 au maximum, d'une valeur unitaire de 200 po).

Le sceptre possède un second pouvoir, utilisable une fois par semaine. Sur ordre de son possesseur, il peut créer une tente gigantesque, un pavillon de soie de forme carrée et de près de 20 mètres de côté. Les meubles (chaises, grande table, etc.) et la nourriture apparaissant avec sont suffisants pour accueillir et sustenter une centaine de convives. La tente et son contenu n'ont qu'une journée d'existence, après quoi ils disparaissent sans laisser de trace (de même que tout ce qui aurait pu être pris dans le pavillon).

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *création majeure, fabrication*. *Prix de vente* : 25 000 po.

Python. Ce sceptre est plus long que la moyenne, puisqu'il fait environ 1,20 mètre, pour un poids de 5 kilos. On peut l'utiliser au corps à corps comme un *bâton* +2. Si son possesseur le jette par terre (ce qui demande une action simple), le sceptre enfle démesurément pour devenir, au terme du round, un serpent constricteur de taille TG (7,50 mètres de long, caractéristiques détaillées dans le *Manuel des Monstres*). Le python ainsi créé obéit fidèlement aux ordres du possesseur du sceptre (sous forme animale, il ne bénéficie pas du bonus d'altération de +2 à l'attaque et aux dégâts). Le serpent se retransforme en sceptre (ce qui prend une action complexe) quand le personnage le souhaite, ou dès que 30 mètres le séparent de ce dernier. Si le python est tué, il redevient un sceptre, et il est alors impossible de le rappeler pendant 3 jours. Cet objet ne fonctionne qu'entre les mains d'un personnage d'alignement bon.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *métamorphose provoquée*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente* : 13 000 po.

Sécurité. Cet objet a le pouvoir de créer un espace non dimensionnel qui est en quelque sorte un paradis de poche. À l'intérieur, le possesseur du sceptre et jusqu'à 199 créatures peuvent vivre en totale sécurité pour une période maximale dépendant de leur nombre (200 jours, divisés par le nombre de créatures). Seul, le possesseur du sceptre pourra rester un maximum de 200 jours dans son paradis de poche, tandis que ce total sera réduit à 50 jours pour 4 créatures, et à 3 jours pour 60 créatures. On arrondit systématiquement à l'entier intérieur, ce qui signifie qu'un groupe comprenant de 101 à 200 individus ne pourra être protégé que durant une seule journée.

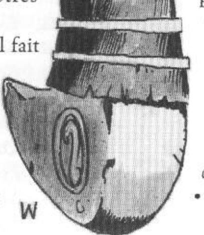
À l'intérieur de l'espace créé, les créatures cessent de vieillir et la guérison naturelle s'effectue deux fois plus rapidement. On trouve de l'eau potable en abondance, ainsi que de la nourriture (fruits et légumes seulement). Le climat est agréable pour tous.

Quand le *sceptre de sécurité* est activé (ce qui demande une action simple), son possesseur et tous ceux qui touchent le sceptre sont instantanément transportés dans le paradis de poche. Si le groupe est trop important, ses membres peuvent se tenir par la main pour être eux aussi affectés. Les créatures refusant de partir ont droit à un jet de Volonté (DD 17) pour rester sur place. À noter que, même si quelqu'un réussit son jet de sauvegarde, les autres individus se trouvant au-delà dans la chaîne humaine (ou demi-humaine) sont tout de même transportés normalement.

Quand l'effet du sceptre expire ou est dissipé, toutes les créatures affectées réapparaissent instantanément à leur point de départ. Si un solide occupe désormais l'espace où un des voyageurs devrait revenir, celui-ci effectue une translation spatiale suffisante pour réapparaître dans le plus proche endroit dégagé. Le possesseur du sceptre peut dissiper l'effet quand il le souhaite, mais le *sceptre de sécurité* ne peut être utilisé qu'une seule fois par semaine.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *portail*. *Prix de vente* : 61 000 po.

Seigneurs de la guerre. Ce sceptre possède des pouvoirs magiques et peut se transformer en plusieurs armes et outils. Plus épais que les autres objets de ce type, le *sceptre des seigneurs de la guerre* est en métal. Son extrémité s'orne d'une tête à ailettes et il arbore six boutons ressemblant à de gros clous à tête plate (appuyer sur l'un d'eux revient à dégainer une arme). Il pèse 5 kilos.



Sceptre de la vipère

Chacun des pouvoirs magiques suivants peut être utilisé 1 fois par jour :

- *Immobilisation de personne* au contact (DD 14). Le possesseur du sceptre doit décider d'utiliser le pouvoir, puis réussir une attaque de contact au corps à corps pour l'activer. Si l'attaque rate, l'effet est perdu pour la journée.
- *Terreur* affectant tous les adversaires voyant le sceptre, dans une portée maximale de 3 mètres (DD 16). Il faut une action simple pour invoquer ce pouvoir.
- Transfert d'énergie vitale : sur une attaque de contact au corps à corps réussie, le sceptre inflige 2d4 points de dégâts à la cible (DD 17). Si la victime rate son jet de Vigueur, le possesseur du sceptre récupère les points de vie pris à l'adversaire. Sinon, l'attaque n'a aucun effet. Le personnage doit annoncer son intention avant de porter son coup (voir *immobilisation de personne*, ci-dessus).

Les fonctions martiales suivantes peuvent être invoquées à volonté, sans limite d'utilisation :

- Sous sa forme habituelle, le sceptre fonctionne comme une *masse d'armes légère +2*.
- Pour peu qu'on appuie sur le bouton 1, il se transforme en *épée longue +1 de feu*. Le fer jaillit de la tête de masse, laquelle devient la garde de l'épée nouvellement créée. La longueur totale du sceptre est alors de 1,20 mètre.
- Si l'on presse le bouton 2, le sceptre devient une *hache d'armes* +4. Le fer jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge pour donner à l'ensemble une longueur totale de 1,20 mètre.
- En appuyant sur le bouton 3, on transforme le sceptre en *lance* +3 ou *pique* +3, au choix. La lame jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge jusqu'à une longueur déterminée par le possesseur mais ne pouvant dépasser 3,60 mètres. L'arme mesure alors entre 1,80 mètre et 4,50 mètres de long. En choisissant la longue maximale, on peut même s'en servir comme d'une *lance d'arçon lourde* +3.

Enfin, le possesseur du sceptre peut également faire appel aussi souvent qu'il le souhaite aux fonctions suivantes :

- Perche/échelle. Quand on presse le bouton 4, une pointe capable de se planter dans le granit jaillit de la tête de masse, tandis que trois crochets pointus apparaissent en bas du manche. En 1 round, le manche s'allonge pour atteindre une longueur totale allant de 1,50 mètre à 15 mètres (il s'arrête quand on appuie une seconde fois sur le bouton 4). Une fois le sceptre arrimé par les crochets et la pointe, des barreaux d'échelle se déploient sur toute sa longueur, à 30 centimètres d'intervalle (un à

gauche, puis à droite, etc.). Le sceptre peut soutenir un poids total de 2 tonnes. Il se rétracte automatiquement quand on appuie sur le bouton 5.

- L'échelle peut également être déployée de manière à enfoncer les portes. Le personnage plante le sceptre dans le sol à moins de 10 mètres de l'obstacle et l'incline dans la direction de ce dernier avant de presser le bouton 4. La force exercée par le sceptre correspond à un jet de Force assorti d'un bonus de +12.
- Quand on appuie sur le bouton 6, le sceptre indique où se trouve le nord magnétique et révèle la profondeur ou l'altitude à laquelle se trouve son possesseur (par rapport à la surface, pas au niveau de la mer).

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques *blessure légère, force de taureau, immobilisation de personne, lame de feu, terreur. Prix de vente* : 70 000 po.

Suzeraineté. Cet objet a l'air d'un sceptre royal d'une valeur apparente de 5000 po minimum. Son possesseur peut gagner l'obéissance et la loyauté de toutes les créatures distantes de moins de 40 mètres dès qu'il l'active (ce qui nécessite une action simple). Un total de 300 DV de créatures peut être dirigé, mais celles qui ont 12 ou plus en Intelligence ont droit à un jet de Volonté (DD 16) pour conserver leur libre arbitre. Les créatures affectées obéissent au personnage comme si ce dernier était leur roi de droit divin. L'enchantement cesse toutefois de faire effet si le possesseur du sceptre donne un ordre contraire à la nature des créatures soumises. Le *sceptre de suzeraineté* peut être utilisé pendant un total de 500 minutes avant de tomber en poussière. Cette durée n'a pas besoin d'être continue.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *charme de groupe. Prix de vente* : 60 000 po.

Vipère. Au corps à corps, ce sceptre se comporte comme une *masse d'armes lourde* +1. Une fois par jour, sur ordre de son possesseur (ce qui ne demande qu'une action libre), la tête de l'arme se transforme en tête de serpent vivant pendant 10 minutes. Durant ce temps, tout coup porté à l'aide du sceptre inflige les dégâts normaux et empoisonne la créature touchée. Le venin provoque immédiatement la perte temporaire de 1d10 points de Constitution (jet de Vigueur annule, DD 14), auxquels il faut ajouter 1d10 nouveaux points (également perdus de façon temporaire) 1 minute plus tard (jet de Vigueur annule, DD 14). Le *sceptre de la vipère* ne fonctionne qu'entre les mains d'un individu maléfique.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 19 000 po.

OBJETS MERVEILLEUX

Cette catégorie regroupe tous les objets magiques n'entrant pas dans l'un des groupes détaillés précédemment. N'importe qui peut utiliser un objet merveilleux, sauf précision contraire mentionnée dans sa description.

Présentation. Variable.

Activation. La plupart de ces objets sont à usage ou à mot de commande, mais ce n'est pas systématique.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un objet merveilleux, jetez 1d100 et consultez la Table 8–28, 8–29 ou 8–30 (selon que la puissance de votre objet est faible, intermédiaire ou grande).

Propriétés spéciales. Jetez 1d100. Un résultat de 01 indique que l'objet merveilleux est intelligent ; sur un 02–31, un signe (inscription, symbole) suggère sa fonction, tandis qu'un résultat de 32–00 signifie qu'il ne possède pas de propriétés spéciales. Les objets merveilleux intelligents ont des propriétés supplémentaires, ainsi, parfois, que des pouvoirs extraordinaires, et certains ont même été créés dans un dessein spécial. Si votre objet est intelligent, continuez sa création à l'aide de la Table 8–31 et des suivantes. Les objets merveilleux à charges ne sont jamais intelligents.

TABLE 8–28 : OBJETS MERVEILLEUX DE FAIBLE PUISSANCE

1d100	Objet	Prix de vente
01	*Pierre ioun* (gris terne)	25 po
02	*Plume de Quaal (ancre)*	50 po
03	*Torche éternelle*	90 po
04	*Plume de Quaal (arbre)*	100 po
05	*Plume de Quaal (éventail)*	200 po
06	*Poudre de dissimulation des traces*	250 po
07	*Plume de Quaal (oiseau)*	300 po
08	*Plume de Quaal (bateau cygne)*	450 po
09	*Chapelet de prières (bénédiction)*	500 po
10	*Poudre d'illusion*	500 po
11	*Plume de Quaal (fouet)*	500 po
12	*Broche antigolems* (golems de chair)	800 po
13	*Poudre dessiccative*	900 po
14	*Sac à malice* (gris)	900 po
15	*Bracelets d'armure (+1)*	1000 po
16	*Broche antigolems* (golems d'argile)	1000 po
17	*Cape de résistance (+1)*	1000 po
18	*Lunettes grossissantes*	1000 po
19	*Main du mage*	1000 po
20	*Perle de thaumaturgie* (sort du 1er niveau)	1000 po
21	*Phylactère du croyant*	1000 po
22	*Pierre d'alerte*	1000 po
23	*Yeux d'aigle*	1000 po
24	*Flûte d'Hameln*	1150 po
25	*Broche antigolems* (golems de pierre)	1200 po
26	*Broche de défense*	1500 po
27	*Broche antigolems* (golems de fer)	1600 po
28	*Collier à boules de feu* (1er modèle)	1650 po
29	*Broche antigolems* (golems de chair ou d'argile)	1800 po
30	*Carquois d'Ehlonna*	1800 po
31	*Flûte à bruitages*	1800 po
32	*Fers à cheval de rapidité*	1900 po
33	*Amulette d'armure naturelle (+1)*	2000 po
34	*Bille de force*	2000 po
35	*Bottes d'elfe*	2000 po
36	*Cape d'elfe*	2000 po
37	*Chaussons d'araignée*	2000 po
38	*Corne de brume*	2000 po
39	*Couvre-chef de déguisement*	2000 po
40	*Gilet d'évasion*	2000 po
41	*Havresac d'Hévard*	2000 po
42	*Solvant universel*	2000 po
43	*Poudre d'apparition*	2100 po
44	*Gant de rangement*	2200 po
45	*Colle universelle*	2400 po
46	*Bottes des terres gelées*	2500 po
47	*Broche antigolems* (tous les golems)	2500 po
48	*Cierge de vérité*	2500 po
49	*Sac sans fond* (1er modèle)	2500 po
50	*Casque de compréhension*	2600 po
51	*Collier à boules de feu* (2e modèle)	2700 po
52	*Carillon d'ouverture*	3000 po
53	*Corde d'escalade*	3000 po
54	*Fers à cheval du zéphyr*	3000 po
55	*Sac à malice* (rouille)	3000 po
56	*Loupe de détection*	3500 po
57	*Poudre de disparition*	3500 po
58	*Statuette merveilleuse (corbeau d'argent)*	3800 po
59	*Bandeau d'Intelligence (+2)*	4000 po
60	*Amulette de Constitution (+2)*	4000 po
61	*Baume de Keoghtom*	4000 po
62	*Bracelets d'armure (+2)*	4000 po
63	*Cape de Charisme (+2)*	4000 po
64	*Cape de résistance (+2)*	4000 po
65	*Charme antipoison*	4000 po
66	*Gantelets d'ogre*	4000 po
67	*Gants antiprojectiles*	4000 po
68	*Gants de Dextérité (+2)*	4000 po
69	*Onguent des roches*	4000 po
70	*Perle de Sagesse (+2)*	4000 po
71	*Perle de thaumaturgie* (sort du 2e niveau)	4000 po
72	*Pierre ioun* (prisme rose laiteux)	4000 po
73	*Collier à boules de feu* (3e modèle)	4350 po
74	*Serre-tête de persuasion*	4500 po
75	*Bracelet d'assistance*	4550 po
76	*Encens de méditation*	4900 po
77	*Chapelet de prières (karma)*	5000 po
78	*Pierre ioun* (fuseau translucide)	5000 po

79	*Sac sans fond* (2e modèle)	5000 po
80	*Bracelets d'archer*	5100 po
81	*Urne fumigène*	5200 po
82	*Collier à boules de feu* (4e modèle)	5400 po
83	*Cuillère de Murlynd*	5500 po
84	*Éventail enchanté*	5500 po
85	*Pigments merveilleux de Nolzur*	5500 po
86	*Robe de druide*	5800 po
87	*Bottes de sept lieues*	6000 po
88	*Cape de l'araignée*	6000 po
89	*Cor du Bien/du Mal*	6000 po
90	*Gants de nage et d'escalade*	6000 po
91	*Collier à boules de feu* (5e modèle)	6150 po
92	*Sac à malice* (ocre)	6300 po
93	*Serre-tête de lumière destructrice*	6480 po
94	*Flûte de hantise*	6500 po
95	*Robe de camelot*	7000 po
96	*Main miraculeuse*	7200 po
97	*Sac sans fond* (3e modèle)	7400 po
98–00	Choix du MD	—

Table 8–29 : objets merveilleux de puissance intermédiaire

1d100	Objet	Prix de vente
01	*Bottes de lévitation*	7500 po
02	*Charme de bonne santé*	7500 po
03	*Harpe de suggestion*	7500 po
04	*Cierge d'invocation*	7800 po
05	*Amulette d'armure naturelle (+2)*	8000 po
06	*Bottes de rapidité*	8000 po
07	*Lunettes de nyctalope*	8000 po
08	*Pierre ioun* (rhombe bleu nuit)	8000 po
09	*Pierre ioun* (rhombe bleu pâle)	8000 po
10	*Pierre ioun* (rhombe rose vif)	8000 po
11	*Pierre ioun* (sphère bleu incandescent)	8000 po
12	*Pierre ioun* (sphère rose et verte)	8000 po
13	*Pierre ioun* (sphère rouge et bleue)	8000 po
14	*Pierre ioun* (sphère rouge sang)	8000 po
15	*Collier à boules de feu* (6e modèle)	8100 po
16	*Bracelets d'armure (+3)*	9000 po
17	*Cape de résistance (+3)*	9000 po
18	*Carafe intarissable*	9000 po
19	*Ceinture de moine*	9000 po
20	*Perle de thaumaturgie* (sort du 3e niveau)	9000 po
21	*Talisman des sphères*	9000 po
22	*Statuette merveilleuse (hibou de chrysolite)*	9100 po
23	*Collier à boules de feu* (7e modèle)	9150 po
24	*Cartes fantasmagoriques*	9200 po
25	*Livre magique de Boccob*	9500 po
26	*Chapelet de prières (guérison)*	10 000 po
27	*Cheval de pierre (coursier)*	10 000 po
28	*Pierre porte-bonheur*	10 000 po
29	*Robe de mimétisme*	10 000 po
30	*Sac sans fond* (4e modèle)	10 000 po
31	*Statuette merveilleuse (griffon de bronze)*	10 000 po
32	*Statuette merveilleuse (mouche d'ébène)*	10 000 po
33	*Bateau pliant*	10 500 po
34	*Amulette d'ascendant sur les morts-vivants*	11 000 po
35	*Gantelet de rouille*	11 500 po
36	*Bottes ailées*	12 000 po
37	*Cor de dévastation*	12 000 po
38	*Flûte de douleur*	12 000 po
39	*Médaillon des pensées*	12 000 po
40	*Pierre ioun* (prisme violet vif)	12 000 po
41	*Cape de prestidigitateur*	12 960 po
42	*Lyre de bâtisseur*	13 000 po
43	*Puits portable*	14 000 po
44	*Flacon d'air pur*	14 500 po
45	*Cheval de pierre (destrier)*	14 800 po
46	*Ceinture des nains*	14 900 po
47	*Chapelet de prières (châtiment)*	15 000 po
48	*Charme de coagulation*	15 000 po
49	*Fourreau d'affûtage*	15 000 po
50	*Pierre ioun* (fuseau irisé)	15 000 po
51	*Balai volant*	15 100 po
52	*Conque des tritons*	15 100 po
53	*Gemme d'illumination*	15 200 po
54	*Perle des sirènes*	15 300 po
55	*Statuette merveilleuse (chien d'onyx)*	15 500 po
56	*Carillon d'interruption*	15 800 po
57	*Bandeau d'Intelligence (+4)*	16 000 po
58	*Amulette de Constitution (+4)*	16 000 po
59	*Bracelets d'armure (+4)*	16 000 po
60	*Cape de Charisme (+4)*	16 000 po
61	*Cape de résistance (+4)*	16 000 po
62	*Ceinturon de force de géant (+4)*	16 000 po
63	*Gants de Dextérité (+4)*	16 000 po
64	*Perle de thaumaturgie* (sort du 4e niveau)	16 000 po
65	*Perle de Sagesse (+4)*	16 000 po
66	*Statuette merveilleuse (lions d'or)*	16 500 po
67	*Statuette merveilleuse (éléphant de marbre)*	17 000 po
68	*Amulette d'armure naturelle (+3)*	18 000 po
69	*Tapis volant* (1,50 m x 1 m)	18 000 po
70	*Collier d'adaptation*	19 000 po
71	*Cape de la raie manta*	20 000 po
72	*Pierre ioun* (ellipsoïde lavande)	20 000 po
73	*Pierre ioun* (fuseau blanc laiteux)	20 000 po
74	*Pierre ioun* (prisme vert pâle)	20 000 po
75	*Corde d'enchevêtrement*	21 000 po
76	*Statuette merveilleuse (chèvres d'ivoire)*	21 000 po
77	*Cape de vol*	22 000 po
78	*Cube de résistance au froid*	22 000 po
79	*Pioche des titans*	23 000 po
80	*Serre-tête de lumière dévastatrice*	23 760 po
81	*Cape de la chauve-souris*	24 000 po
82	*Casque de l'homme-poisson*	24 000 po
83	*Yeux d'anathème*	24 500 po
84	*Bracelets d'armure (+5)*	25 000 po
85	*Cape de moindre déplacement*	25 000 po
86	*Cape de résistance (+5)*	25 000 po
87	*Maillet des titans*	25 000 po
88	*Masque de la camarde*	25 000 po
89	*Perle de thaumaturgie* (sort du 5e niveau)	25 000 po
90	*Chaînes dimensionnelles*	26 000 po
91	*Liens mystiques de Bilarro*	26 000 po
92	*Robe prismatique*	27 000 po
93	*Manuel de coordination physique (+1)*	27 500 po
94	*Manuel de remise en forme (+1)*	27 500 po
95	*Manuel de vitalité (+1)*	27 500 po
96	*Traité d'autorité et d'influence (+1)*	27 500 po
97	*Traité de compréhension (+1)*	27 500 po
98	*Traité de perspicacité (+1)*	27 500 po
99	*Statuette merveilleuse (destrier d'obsidienne)*	28 500 po
00	*Tapis volant* (2 m x 1,30 m)	29 000 po

Table 8–30 : objets merveilleux de grande puissance (ou puissants)

1d100	Objet	Prix de vente
01–02	*Chapelet de prières (vent divin)*	30 000 po
03–04	*Lanterne révélatrice*	30 000 po
05–06	*Timbales de panique*	30 000 po
07–08	*Casque de télépathie*	31 000 po
09–10	*Amulette d'armure naturelle (+4)*	32 000 po
11–12	*Amulette d'antidétection*	35 000 po
13	*Bandeau d'Intelligence (+6)*	36 000 po
14	*Amulette de Constitution (+6)*	36 000 po
15–16	*Bracelets d'armure (+6)*	36 000 po
17	*Cape de Charisme (+6)*	36 000 po
18	*Ceinturon de force de géant (+6)*	36 000 po
19	*Gants de Dextérité (+6)*	36 000 po
20	*Perle de Sagesse (+6)*	36 000 po
21–22	*Perle de thaumaturgie* (sort du 6e niveau)	36 000 po

23–24	*Orbe des tempêtes*	38 000 po
25–26	*Scarabée de protection*	38 000 po
27–28	*Anneaux de transport*	40 000 po
29–30	*Pierre ioun* (ellipsoïde vert et lavande)	40 000 po
31	*Tapis volant (2,25 m x 1,50 m)*	41 000 po
32	*Boule de cristal*	42 000 po
33	*Casque de téléportation*	48 600 po
34	*Bracelets d'armure (+7)*	49 000 po
35	*Perle de thaumaturgie* (sort du 7e niveau)	49 000 po
36	*Amulette d'armure naturelle (+5)*	50 000 po
37	*Boule de cristal (détection de l'invisibilité)*	50 000 po
38	*Cape de déplacement*	50 000 po
39	*Chapelet de prières (convocation)*	50 000 po
40	*Cor du Valhalla*	50 000 po
41	*Boule de cristal (détection de pensées)*	51 000 po
42	*Cape éthérée*	52 000 po
43	*Tapis volant* (3 m x 2 m)	53 000 po
44	*Forteresse de Daern*	55 000 po
45	*Manuel de coordination physique (+2)*	55 000 po
46	*Manuel de remise en forme (+2)*	55 000 po
47	*Manuel de vitalité (+2)*	55 000 po
48	*Traité d'autorité et d'influence (+2)*	55 000 po
49	*Traité de compréhension (+2)*	55 000 po
50	*Traité de perspicacité (+2)*	55 000 po
51	*Yeux de charme*	56 000 po
52	*Robe étoilée*	58 000 po
53	*Crâne des ténèbres*	60 000 po
54	*Cube de force*	62 000 po
55	*Bracelets d'armure (+8)*	64 000 po
56	*Perle de thaumaturgie* (sort du 8e niveau)	64 000 po
57	*Boule de cristal (télépathie)*	70 000 po
58	*Perle de thaumaturgie* (deux sorts)	70 000 po
59	*Gemme de vision*	75 000 po
60	*Robe d'archimage*	75 000 po
61	*Chasuble de la foi*	76 000 po
62	*Amulette des plans*	80 000 po
63	*Boule de cristal (vision lucide)*	80 000 po
64	*Perle de thaumaturgie* (sort du 9e niveau)	81 000 po
65	*Puits des mondes*	82 000 po
66	*Manuel de coordination physique (+3)*	82 500 po
67	*Manuel de remise en forme (+3)*	82 500 po
68	*Manuel de vitalité (+3)*	82 500 po
69	*Traité d'autorité et d'influence (+3)*	82 500 po
70	*Traité de compréhension (+3)*	82 500 po
71	*Traité de perspicacité (+3)*	82 500 po
72	*Écharpe de résistance à la magie*	90 000 po
73	*Robe de vision totale*	90 000 po
74	*Miroir d'opposition*	92 000 po
75	*Diamant du Chaos*	93 000 po
76	*Yeux de pétrification*	98 000 po
77	*Brasero de contrôle des élémentaires du Feu*	100 000 po
78	*Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air*	100 000 po
79	*Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau*	100 000 po
80	*Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre*	100 000 po
81	*Manuel de coordination physique (+4)*	110 000 po
82	*Manuel de remise en forme (+4)*	110 000 po
83	*Manuel de vitalité (+4)*	110 000 po
84	*Traité d'autorité et d'influence (+4)*	110 000 po
85	*Traité de compréhension (+4)*	110 000 po
86	*Traité de perspicacité (+4)*	110 000 po
87	*Submersible de Kwalish*	130 000 po
88	*Manuel de coordination physique (+5)*	137 500 po
89	*Manuel de remise en forme (+5)*	137 500 po
90	*Manuel de vitalité (+5)*	137 500 po
91	*Traité d'autorité et d'influence (+5)*	137 500 po
92	*Traité de compréhension (+5)*	137 500 po
93	*Traité de perspicacité (+5)*	137 500 po
94	*Urne du mauvais génie*	150 000 po
95	*Miroir d'emprisonnement*	152 000 po
96	*Cube des plans*	156 000 po
97	*Casque de mille feux*	157 000 po
98	*Flasque de fer*	170 000 po
99	*Miroir de révélation*	175 000 po
00	Choix du MD	—

Description des objets merveilleux

Les objets merveilleux peuvent tout faire : permettre de lancer davantage de sorts, invoquer une petite brise ou augmenter une valeur de caractéristique. Les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Amulette d'antidétection. Cette amulette en argent protège son porteur contre la scrutation et la localisation magique en fonctionnant comme le sort *antidétection*. Chaque fois qu'un sort de divination est tenté contre le personnage, l'agresseur doit réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) contre un DD de 19 (comme si le porteur de l'amulette était protégé par *antidétection*).

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *antidétection*. *Prix de vente* : 35 000 po. *Poids* : —.

Amulette d'armure naturelle. Habituellement constituée d'os ou d'écailles, cette amulette endurcit l'épiderme du porteur, ce qui se traduit par un bonus d'armure naturelle variable à la CA (de +1 à +5, en fonction du modèle d'amulette).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce*, le créateur doit avoir atteint un niveau au moins trois fois supérieur au bonus de l'amulette. *Prix de vente* : 2000 po (*amulette* +1), 8000 po (*amulette* +2), 18 000 po (*amulette* +3), 32 000 po (*amulette* +4) ou 50 000 po (*amulette* +5). *Poids* : —.

Amulette d'ascendant sur les morts-vivants. Cet objet sacré permet à un prêtre ou un paladin de repousser les morts-vivants comme s'il avait quatre niveaux de plus.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un prêtre de niveau 10+. *Prix de vente* : 11 000 po. *Poids* : —.

Amulette de Constitution. Cette amulette prend la forme d'un disque doré fixé à une chaîne. Généralement, elle arbore la représentation d'un lion ou d'un autre animal majestueux. Elle confère un bonus d'altération variable en Constitution (+2, +4 ou +6, selon le modèle).

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *endurance*. *Prix de vente* : 4000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). *Poids* : —.

Amulette des plans. Cet objet insolite prend le plus souvent la forme d'une amulette noire et circulaire, encore que quiconque la regarde ne voit généralement qu'une tache de couleur sombre et mouvante. Elle permet de lancer le sort *changement de plan*, mais est particulièrement difficile à maîtriser. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence (DD 15) pour que l'amulette l'amène à l'endroit voulu. En cas d'échec, le trajet s'effectue bel et bien, mais la destination de l'aventurier et de ceux qui l'accompagnent est déterminée par le hasard. Jetez 1d100 ; de 01–60, les voyageurs se retrouvent dans le plan voulu, mais à un autre endroit, déterminé aléatoirement, tandis que sur un résultat de 61–00, c'est le plan d'arrivée lui-même qui est laissé au hasard.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *changement de plan*. *Prix de vente* : 80 000 po. *Poids* : —.

Anneaux de transport. Ces gros anneaux en fer de 35 centimètres de diamètre vont toujours par deux. Ils doivent se trouver à moins de 150 kilomètres l'un de l'autre pour fonctionner. Tout ce qui est glissé par l'un ressort par l'autre, et jusqu'à 50 kilos de matière peuvent ainsi être transférés chaque jour (les objets qui ne passent pas totalement par les anneaux ne comptent pas). Ce système ingénieux permet de transmettre un objet ou un message immédiatement, voire d'attaquer. Il est possible de passer le bras par l'anneau pour se saisir de ce qui se trouve de l'autre côté, ou encore de donner un coup d'épée au travers. Un personnage a même la possibilité de passer la tête par l'anneau de départ afin de voir ce qui se passe autour de celui d'arrivée, et un lanceur de sorts peut jeter un sort par le biais des *anneaux de transport*. Enfin, un personnage de taille P peut utiliser les anneaux comme mode de déplacement. Il lui suffit de se glisser dans le premier, ce qui exige un jet d'Évasion (DD 13). Pour leur part, les créatures plus petites encore (taille TP, Min ou I) peuvent passer sans problème. Chaque anneau a un côté « entrée » et un côté « sortie », lesquels sont clairement indiqués à l'aide de symboles.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *portail*. *Prix de vente* : 40 000 po. *Poids* : 500 g chacun.

Balai volant. Ce balai peut s'élever dans les airs, comme s'il était affecté par un sort de *vol* permanent. Il lui est possible de transporter jusqu'à 100 kilos. De plus, il peut se rendre seul jusqu'à la destination donnée par son

possesseur, du moment que ce dernier a une bonne idée de l'endroit en question et de sa description. Il suffit que le personnage prononce le mot de commande pour que le *balai volant* vienne le rejoindre (s'il se trouve à moins de 300 mètres).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vol, permanence*. *Prix de vente* : 15 100 po. *Poids* : 1,5 kg.

Bandeau d'Intelligence. Cette petite cordelette s'orne d'une pierre précieuse venant se caler au milieu du front de son porteur. Ce dernier voit sa valeur d'Intelligence augmenter par le biais d'un bonus d'altération de +2, +4 ou +6 (selon le modèle).

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *communion* ou *mythes et légendes*. *Prix de vente* : 4000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). *Poids* : —.

Bateau pliant. Un *bateau pliant* ressemble à une petite boîte en bois, longue de 30 centimètres sur 15 centimètres de large et autant de profondeur. On peut l'utiliser pour ranger des objets, mais dès que le mot de commande est prononcé, elle se déplie pour donner naissance à une barque de 3 mètres de long (sur 1,40 mètre de large et 60 centimètres de profondeur). Un second mot de commande, différent du premier, la transforme en bateau de 7,50 mètres de long (sur 2,50 mètres de large et 1,80 mètre de profondeur). Les objets rangés dans la boîte se retrouvent au fond de la barque ou du bateau.

Bottes ailées

La barque est équipée d'une paire de rames, d'une ancre et d'un mât auquel il est possible de hisser une voile triangulaire (ou latine). Pour sa part, le bateau est moins rudimentaire, puisqu'il est doté d'un pont, de bancs de nage, de cinq paires de rames, d'un gouvernail, d'une ancre, d'une cabine de pont et d'un mât pourvu d'une voile carrée. La barque peut aisément accueillir trois ou quatre passagers, le bateau une bonne quinzaine.

Un troisième mot de commande retransforme la barque ou le bateau en boîte. Les divers mots de commande sont parfois directement écrits sur la boîte (même s'ils ne sont pas toujours visibles), mais il arrive également qu'ils aient été inscrits ailleurs (par exemple, sur un objet rangé à l'intérieur de la boîte).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *fabrication*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 2+ en Artisanat (construction de bateaux). *Prix de vente* : 10 500 po. *Poids* : 2 kg.

Baume de Keoghtom. Ce baume est stocké dans de petits pots ronds et plats (8 centimètres de large sur 3 de profondeur) contenant 5 doses chacun. Si on l'avale ou si on l'applique sur une blessure causée par une arme empoisonnée, il fait disparaître la substance toxique (comme *neutralisation du poison*). Étalé à même la peau d'un individu malade, il a l'effet de *guérison des maladies*. Enfin, il rend 1d8+5 points de vie (comme *soins légers*) si on en enduit délicatement une blessure. Ces effets ne sont pas cumulables.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *soins légers, guérison des maladies, neutralisation du poison*. *Prix de vente* : 4000 po. *Poids* : 250 g.

Bille de force. Cette petite bille noire ressemble à une perle ternie. Mais, en cas d'impact violent (par exemple, quand on la jette), elle explose, libérant une violente décharge d'énergie de type [force] infligeant 5d4 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans un rayon de 3 mètres. Toutes les victimes ont droit à un jet de Réflexes (DD 16), celles qui le ratent se retrouvant enfermées dans une sphère (ou un hémisphère) de force de 3 mètres de diamètre, qui leur résiste avec autant d'efficacité qu'un *mur de force* (celles qui réussissent leur jet de Réflexes échappent à la formation de la sphère mais subissent tout de même l'intégralité des dégâts). La prison persiste pendant 3d6 minutes avant de disparaître. L'explosion détruit totalement la bille ; cet objet est donc à usage unique.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *mur de force*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : —.

Bottes ailées. Ces bottes ont l'air on ne peut plus ordinaires, mais il suffit de prononcer le mot de commande pour que de petites ailes apparaissent au niveau du talon, suite à quoi elles permettent à leur porteur de voler sans avoir besoin de se concentrer autrement que pour décider où il souhaite aller (voir le sort *vol*). Il est possible de voler un total de 2 heures par jour grâce à ces bottes.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vol*. *Prix de vente* : 12 000 po. *Poids* : 500 g.

Bottes d'elfe. Ces bottes de cuir souple permettent à leur porteur de se déplacer sans bruit sur presque toutes les surfaces, ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +10 à tous ses jets de Déplacement silencieux.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être elfe. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 500 g.

Bottes de lévitation. Ces bottes de cuir permettent à leur porteur de décoller du sol comme s'il bénéficiait du sort *lévitation*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *lévitation*. *Prix de vente* : 7500 po. *Poids* : 500 g.

Bottes de rapidité. Dès que leur porteur prononce le mot de commande, ces bottes lui permettent d'agir plus rapidement, comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *rapidité* (pour un total de 10 rounds par jour, ces rounds pouvant être fragmentés au cours de la journée, mais toute utilisation dure au minimum 1 round).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *rapidité*. *Prix de vente* : 8000 po. *Poids* : 500 g.

Bottes de sept lieues. Le porteur de ces bottes se déplace deux fois plus rapidement que la normale. Dans le même temps, il peut effectuer de grands bonds, qui se traduisent par un bonus d'aptitude de +10 à ses jets de Saut (et la distance maximale qu'il peut franchir de la sorte n'est plus limitée par sa taille).

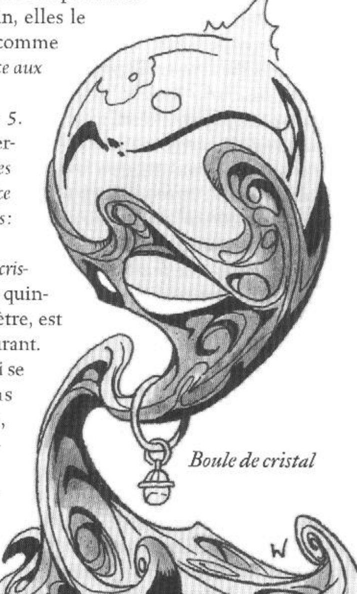
Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *repli expéditif, saut*. *Prix de vente* : 6000 po. *Poids* : 500 g.

Bottes des terres gelées. Ces bottes confèrent différents pouvoirs à leur porteur. Tout d'abord, il peut se déplacer dans la neige à sa vitesse normale et sans laisser la moindre trace. Ensuite, les bottes lui permettent d'avancer à mi-vitesse sur la glace la plus traîtresse, sans aucun risque de chute (seulement pour les surfaces plus ou moins horizontales, pas pour les pentes importantes ou les parois verticales). Enfin, elles le réchauffent en permanence, comme s'il bénéficiait du sort *endurance aux énergies destructives (froid)*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructives, passage sans traces, grâce féline*. *Prix de vente* : 2500 po. *Poids* : 500 g.

Boule de cristal. La *boule de cristal*, qui fait généralement une quinzaine de centimètres de diamètre, est l'objet de scrutation le plus courant. On l'utilise pour observer ce qui se passe à distance, voire dans d'autres plans d'existence, comme à l'aide du sort *scrutation*.

Certaines *boules de cristal* possèdent des pouvoirs, dont leur utilisateur peut se servir pour examiner plus en détail l'endroit qui l'intéresse.



Boule de cristal

Type de boule de cristal	Prix de vente
Boule de cristal ordinaire	42 000 po
Boule de cristal dotée de *détection de l'invisibilité*	50 000 po
Boule de cristal dotée de *détection de pensées*	51 000 po
Boule de cristal dotée de *télépathie**	70 000 po
Boule de cristal dotée de *vision lucide*	80 000 po

* Le personnage peut communiquer silencieusement avec l'individu apparaissant dans la *boule de cristal*. Une fois par jour, il peut également essayer de lui transmettre une *suggestion* (voir le sort du même nom, DD 14).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *scrutation* (plus le sort dont la *boule de cristal* est éventuellement dotée). *Prix de vente* : voir ci-dessus. *Poids* : 3,5 kg.

Bracelets d'archer. Ces bracelets ressemblent à de classiques protections pour poignets. Pourtant, ils permettent à leur porteur d'utiliser n'importe quel arc comme s'il savait le manier (ce pouvoir ne s'applique pas aux arbalètes). Si le personnage sait déjà manier l'arc utilisé, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et de +1 aux jets de dégâts. Le bonus aux dégâts ne s'applique que si la cible est distante de moins de 10 mètres. Il faut porter les deux bracelets pour que l'enchantement fasse effet (un seul ne suffit pas).

Bracelets d'armure

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques. *Prix de vente* : 5100 po. *Poids* : 500 g.

Bracelets d'armure. Ces bracelets ont manifestement pour fonction de protéger les poignets ou les avant-bras, selon les modèles (certains sont plus larges que d'autres). En réalité, ils entourent leur utilisateur d'un champ de force invisible, mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure variant de +1 à +8, comme s'il portait une véritable armure. Il faut porter les deux bracelets pour que l'enchantement fasse effet (un seul ne suffit pas).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *armure de mage*, le créateur doit avoir atteint un niveau au moins deux fois supérieur au bonus des bracelets. *Prix de vente* : 1000 po (+1), 4000 po (+2), 9000 po (+3), 16 000 po (+4), 25 000 po (+5), 36 000 po (+6), 49 000 po (+7) ou 64 000 po (+8). *Poids* : 500 g.

Bracelet d'assistance. Ce bracelet d'argent est muni de sept charmes, que le possesseur peut associer à des gens qu'il connaît (cette association, qui exige une action simple par charme, est permanente à moins que le personnage ne décide de la modifier). Par la suite, il suffit que le possesseur du bracelet saisisse un charme et prononce le nom de la personne qui y est associée pour que celle-ci apparaisse à son côté, équipée de pied en cap (ce qui prend juste une action simple). Si l'individu appelé refuse de venir, il peut s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté (DD 19). Tout charme activé disparaît instantanément. Un tel bracelet peut donc avoir moins de sept charmes quand il est trouvé.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *refuge*. *Prix de vente* : 4550 po. *Poids* : —.

Brasero de contrôle des élémentaires du Feu. Cet objet a l'air d'un brasero normal, destiné à accueillir des braises. Mais il suffit d'allumer un feu à l'intérieur et de prononcer les mots de convocation adéquats pour voir apparaître un élémentaire du Feu de taille G. Il faut 1 round entier pour prononcer l'incantation. Le brasero fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, si ce n'est que la créature appelée n'est pas déterminée aléatoirement. Si l'on jette du soufre dans les flammes, le brasero reproduit l'effet du sort *convocation de monstres VII* et l'élémentaire qui apparaît est de taille TG. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut rallumer un feu à chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé). Voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions concernant les élémentaires du Feu.

Cape de l'araignée

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*, *convocation de monstres VII*. *Prix de vente* : 100 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Broche antigolems. Cette broche en forme de scarabée permet à son porteur de détecter tous les golems distants de moins de 20 mètres, à condition qu'il se concentre. Le bijou permet également de combattre un type de golem comme s'il n'avait pas de réduction des dégâts, et ce quelle que soit l'arme utilisée par le personnage. Chaque modèle de broche fonctionne contre un type de golem bien précis.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection de la magie* ; *affûtage* ou *puissance divine*. *Prix de vente* : 800 po (golems de chair), 1000 po (golems d'argile), 1200 po (golems de pierre), 1600 po (golems de fer), 1800 po (golems de chair ou d'argile) ou 2500 po (tous les golems). *Poids* : —.

Broche de défense. Cette broche en or ou en argent peut servir à attacher une cape, mais ce n'est pas son seul usage. Elle est également capable d'absorber les *projectiles magiques* créés par le sort du même nom (ou par un pouvoir magique équivalent). Une *broche de défense* peut absorber un total de 101 points de dégâts infligés par des *projectiles magiques*, après quoi elle fond et devient inutile.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *bouclier*. *Prix de vente* : 1500 po. *Poids* : —.

Cape de l'araignée. Cette cape noire ornée de fils de soie blanche dessinant une grande toile d'araignée permet à son porteur d'escalader les murs comme s'il bénéficiait du sort *pattes d'araignée*. De plus, le personnage n'est pas gêné par les toiles, qu'elles soient tissées par de vraies araignées ou qu'elles résultent du sort *toile d'araignée* (il peut même se déplacer au milieu d'elles, mais à mi-vitesse).

Une fois par jour, l'aventurier peut lancer le sort *toile d'araignée*. Enfin, il bénéficie en permanence d'un bonus de chance de +2 aux jets de Vigueur contre le venin des araignées (mais pas contre les autres types de poison).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée*, *toile d'araignée*. *Prix de vente* : 6000 po. *Poids* : 500 g.

Cape de Charisme. Cette petite cape, légère et décorative, s'orne d'un bord brodé au fil d'argent. Quiconque la porte voit sa valeur de Charisme augmenter de +2, +4 ou +6 (selon le modèle).

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *charme-monstre*. *Prix de vente* : 4000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). *Poids* : 250 g.

Cape de la chauve-souris. Confectionnée dans un tissu noir ou marron foncé, cette cape confère un bonus de circonstances de +10 aux jets de Discrétion. Son porteur peut également se pendre au plafond la tête en bas, à la manière des chauves-souris.

En attrapant les bords de la cape, le personnage a aussi la possibilité de voler avec une bonne manœuvrabilité (voir le sort *vol*). S'il le désire, il peut se transformer en chauve-souris commune, auquel cas il vole à la vitesse de cette dernière, comme indiqué dans le *Manuel des Monstres* (toutes ses possessions sont également transformées). Quelle que soit l'option choisie (métamorphose ou non), le personnage ne peut voler que dans l'obscurité : soit de nuit, soit sous terre, dans un environnement dénué de lumière. Chacun des modes de vol est utilisable pendant un maximum de 1 heure d'affilée, mais au terme de chaque période d'utilisation, si courte soit-elle, la cape ne peut plus servir pour voler pendant une durée au moins égale.

Enfin, la cape procure un bonus de parade de +2 à la CA, dont son porteur bénéficie également sous forme de chauve-souris.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vol*, *métamorphose*. *Prix de vente* : 24 000 po. *Poids* : 500 g.

Cape de déplacement. Cette cape semble normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par l'équivalent du sort *déplacement*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *déplacement*. *Prix de vente* : 50 000 po. *Poids* : 500 g.

Cape d'elfe. Cette cape de tissu gris n'a, en apparence, rien d'extraordinaire. Pourtant, il suffit de la porter et d'enfiler sa capuche pour bénéficier d'un bonus de circonstances de +10 aux jets de Discrétion.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *invisibilité*, le créateur doit être elfe. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 500 g.

Cape éthérée. Cette cape d'un gris argenté semble absorber la lumière plutôt que de la renvoyer. Dès que son porteur prononce le mot de commande, il passe dans le plan Éthéré, comme s'il bénéficiait du sort *forme éthérée*. Il peut interrompre l'effet à volonté. La cape fonctionne pour une durée totale de 10 minutes par jour, pouvant être fragmentée en plusieurs utilisations (de 1 round minimum à chaque fois).

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *forme éthérée*. *Prix de vente* : 52 000 po. *Poids* : 500 g.

Cape de moindre déplacement. Cette cape a l'air normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par une version moins puissante du sort *déplacement*, qui ne confère qu'un camouflage de 50 % (les attaques adverses ont seulement 20 % de chances de rater le porteur).

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *déplacement*. *Prix de vente* : 25 000 po. *Poids* : 500 g.

Cape de prestidigitateur. Le porteur de cette cape rouge et or n'a qu'à prononcer le mot de commande pour bénéficier du sort *porte dimensionnelle* (1 fois par jour). Chacune de ses disparitions et de ses apparitions est saluée par un petit nuage de fumée.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *porte dimensionnelle*. *Prix de vente* : 12 960 po. *Poids* : 500 g.

Cape de la raie manta. Cette cape semble faite de cuir, jusqu'à ce que son porteur s'enfonce dans l'eau salée. À ce moment, elle se colle à lui et lui donne l'aspect d'une raie manta (il faut réussir un jet de Détection assorti d'un DD de 20 pour connaître la véritable nature du personnage). La cape lui confère un bonus d'armure naturelle de +3, la faculté de respirer sous l'eau et une vitesse de déplacement de 20 mètres en milieu aquatique, exactement comme une raie manta.

Si la cape ne permet pas à son porteur de mordre ses adversaires comme une raie, elle s'accompagne d'une queue garnie de pointes qu'il peut utiliser pour frapper les créatures se trouvant derrière lui (et leur infliger 1d6 points de dégâts à chaque coup). Cette attaque vient en plus de celles du personnage et s'effectue avec son meilleur bonus de base à l'attaque. S'il le désire, l'aventurier peut dégager ses bras et s'en servir normalement sans pour autant perdre sa faculté de déplacement sous-marin.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique*, *liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 20 000 po. *Poids* : 500 g.

Cape de résistance. Cette cape protège son porteur, sous la forme d'un bonus de résistance à tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Selon le modèle, ce bonus peut varier de +1 à +5.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *résistance*, le créateur doit avoir atteint un niveau au moins trois fois supérieur au bonus de la cape. *Prix de vente* : 1000 po (+1), 4000 po (+2), 9000 po (+3), 16 000 po (+4) ou 25 000 po (+5). *Poids* : 500 g.

Cape de vol. Cet objet peut avoir l'aspect d'un vêtement noir et dépenaillé, ou au contraire d'une splendide cape ornée de plumes bleues. Quoi qu'il en soit, dès que son porteur prononce le mot de commande, la cape se transforme en une gigantesque paire d'ailes (d'oiseau ou de chauve-souris, 6 mètres d'envergure) et permet de voler comme à l'aide du sort *vol*, pour peu que l'utilisateur ait la place de déployer ses ailes. On parle parfois de *capes d'ange* pour les modèles à ailes d'oiseau (surtout si elles sont blanches) et de *capes de démon* pour celles à ailes de chauve-souris.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vol*. *Prix de vente* : 22 000 po. *Poids* : 1 kg.

Carafe intarissable. Il suffit d'ôter le bouchon de cette carafe d'aspect anodin et de prononcer le mot de commande approprié pour qu'un important volume d'eau douce ou salée en jaillisse (au choix de l'utilisateur). Plusieurs mots de commande permettent d'obtenir différents effets (chaque effet s'accompagne de deux mots de commande, un pour l'eau douce, un pour l'eau salée) :

- *Fontaine* : fournit 4 litres d'eau par round.
- *Geyser* : jet d'eau de 1,50 mètre de long déversant 20 litres par round.
- *Torrent* : violent jet d'eau de 6 mètres de long correspondant à 120 litres par round.

Le torrent provoque un important recul et l'utilisateur doit réussir un jet de Force (DD 12) pour ne pas être renversé. La violence du débit est telle que le torrent inflige 1d4 points de dégâts à toute créature le recevant de plein fouet (une seule cible par round). Il faut répéter le mot de commande pour que le jet d'eau cesse.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau*. *Prix de vente* : 9000 po. *Poids* : 1 kg.

Carillon d'interruption. Cet instrument peut être utilisé une fois toutes les 10 minutes, et son écho se poursuit 3 minutes durant. Pendant ce laps de temps, aucun sort à composante verbale ne peut être jeté dans un rayon de 10 mètres, à moins que le personnage cherchant à le lancer ne réussisse un jet de Concentration (DD 15 + niveau du sort).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *cri*. *Prix de vente* : 15 800 po. *Poids* : 500 g.

Carillon d'ouverture. Cet objet est un tube de mithral creux d'une trentaine de centimètres de long. Il suffit de taper dessus pour qu'il émette des vibrations ouvrant les portes, serrures et autres couvercles. Il fonctionne également contre les chaînes, les barres, les menottes, les targettes, etc. Le *carillon d'ouverture* dissipe aussi à coup sûr les sorts *verrouillage* et *verrou du mage*, pour peu qu'ils aient été lancés par un magicien ou ensorceleur de niveau 14 ou moins.

Le carillon doit être pointé vers la porte ou l'objet à ouvrir (l'utilisateur doit donc voir ce dernier et être conscient de sa présence). Cela fait, on tape dessus, une fois, et une note pure en jaillit, qui ouvre la porte ou le passage secret, déverrouille la serrure, défait les chaînes, etc. Chaque utilisation ne contre qu'un mode de fermeture. Autrement dit, si un coffre est fermé par un verrou, un cadenas, une chaîne et un *verrou du mage*, le carillon devra être utilisé quatre fois pour l'ouvrir. *Silence* empêche de se servir d'un *carillon d'ouverture*. À sa création, cet objet a 50 charges. Une fois déchargé, il se craquelle et devient inutilisable.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *déblocage*. *Prix de vente* : 3000 po. *Poids* : 500 g.

Carquois d'Elhonna. Ce carquois d'aspect anodin semble pouvoir contenir 20 flèches. En l'examinant attentivement, on s'aperçoit qu'il est constitué de trois parties distinctes, chacune étant pourvue d'un espace extradimensionnel offrant de grandes possibilités de rangement. Le plus petit peut accueillir jusqu'à 60 objets de la taille et de la forme d'une flèche. Plus profond, le compartiment suivant peut contenir un total de 18 objets de la taille et de la forme d'une javeline. Enfin, le plus grand est prévu pour ranger jusqu'à 6 objets de la taille et de la forme d'un arc (bâtons, lances et autres armes similaires entrent dans cette catégorie). Une fois le carquois rempli, son possesseur peut, chaque round, lui demander de libérer les objets de son choix.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund*. *Prix de vente* : 1800 po. *Poids* : —.

Cartes fantasmagoriques. Ce jeu de cartes parcheminées est le plus souvent rangé dans un étui en ivoire, en cuir ou en bois. Un jeu complet comprend 34 cartes. Chaque fois qu'une carte est tirée au hasard et jetée au sol, une *image accomplie* se forme, qui représente la créature associée à la carte. L'illusion ne peut s'éloigner de plus de 10 mètres de l'endroit où la carte a touché le sol, mais cette restriction exceptée, elle se comporte comme une créature de chair et d'os, obéissant en tout point aux ordres de son créateur. Si l'illusion est dissipée, la carte s'efface et il est impossible de l'utiliser par la suite. Il suffit que quelqu'un ramasse la carte pour que l'*image accomplie* soit automatiquement dissipée. Les cartes et l'illusion que chacune fait apparaître sont résumées sur la table suivante (référez-vous à la première ou à la deuxième colonne, suivant que vous utilisez un jeu de cartes à jouer ou un jeu de tarots divinatoires).

(tableau page suivante)

Il y a 10 % de chances pour qu'un jeu de cartes déterminé aléatoirement ait perdu 1d20 cartes. Sur un résultat de 11–00, il est complet.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *image accomplie*. *Prix de vente* : 9200 po. *Poids* : 250 g.

Cartes fantasmagoriques

Carte à jouer	Tarots	Créature
As de cœur	IV. L'Empereur	Dragon rouge
Roi de cœur	Cavalier d'épées	Guerrier humain et quatre gardes
Dame de cœur	Reine de bâtons	Magicienne humaine
Valet de cœur	Roi de bâtons	Druide humain
10 de cœur	VII. Le Chariot	Géant des nuages
9 de cœur	Valet de bâtons	Ettin
8 de cœur	As de coupes	Gobelours
7 de cœur	5 de bâtons	Gobelin

Carte à jouer	Tarots	Créature
As de carreau	III. L'Impératrice	Tyrannœil
Roi de carreau	2 de coupes	Magicien elfe et son apprentie
Dame de carreau	Reine d'épées	Rôdeuse demi-elfe
Valet de carreau	XIV. Tempérance	Harpie
10 de carreau	7 de bâtons	Barbare demi-orque (sexe masculin)
9 de carreau	4 de deniers	Ogre mage
8 de carreau	As de deniers	Gnoll
7 de carreau	6 de deniers	Kobold

Carte à jouer	Tarots	Créature
As de pique	II. La Papesse	Liche
Roi de pique	3 de bâtons	Trois prêtres humains
Dame de pique	4 de coupes	Méduse
Valet de pique	Cavalier de deniers	Paladin nain
10 de pique	7 d'épées	Géant du givre
9 de pique	3 d'épées	Troll
8 de pique	As d'épées	Hobgobelin
7 de pique	5 de coupes	Gobelin

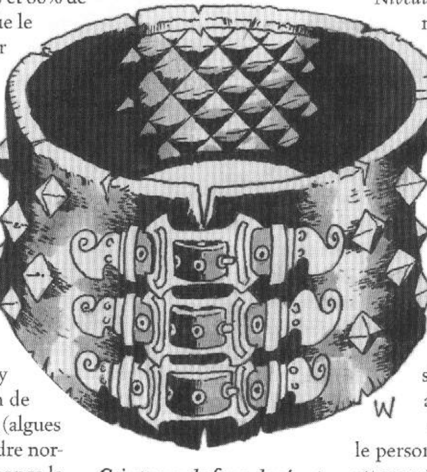
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de trèfle	VIII. La Force	Golem de fer
Roi de trèfle	Valet de deniers	Trois roublards halfelins
Dame de trèfle	10 de coupes	Quatre pixies (visibles)
Valet de trèfle	9 de deniers	Barde demi-elfe (sexe féminin)
10 de trèfle	9 de bâtons	Géant des collines
9 de trèfle	Roi d'épées	Ogre
8 de trèfle	As de bâtons	Orque
7 de trèfle	6 d'épées	Kobold

Carte à jouer	Tarots	Créature
Joker noir	2 de deniers	Illusion du propriétaire des cartes
Joker rouge	2 de bâtons	Illusion du propriétaire des cartes (sexe inversé)

Casque de compréhension. Ce casque a l'air on ne peut plus normal, mais il confère à son porteur 90% de chances de comprendre les langues qui lui sont étrangères (qu'elles soient parlées ou écrites) et 80% de chances de déchiffrer les écrits magiques. Notez que le fait de comprendre une formule magique (par exemple, celle d'un sort) n'implique pas de pouvoir l'utiliser.

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *compréhension des langages*, *lecture de la magie*. *Prix de vente* : 2600 po. *Poids* : 1,5 kg.

Casque de l'homme-poisson. Le porteur de ce casque voit sous l'eau. Deux lentilles en verre sont rangées dans des compartiments spéciaux, au-dessus des arcades sourcilières ; il suffit de les abaisser devant les yeux, où elles viennent en butée contre la garde nasale, pour activer les propriétés visuelles de l'objet. Aussitôt, le personnage y voit cinq fois plus loin qu'il ne le devrait en raison de l'eau et de l'absence de lumière dans les profondeurs (algues et autres obstacles continuent toutefois de restreindre normalement son champ de vision). Si l'aventurier prononce le mot de commande, une bulle d'air se forme autour de sa tête, lui permettant de respirer librement sous l'eau. Elle reste en place jusqu'à ce que le mot de commande soit prononcé une nouvelle fois.



Ceinturon de force de géant

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique*, *liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 24 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Casque de mille feux. Ce casque d'aspect normal révèle sa puissance quand son utilisateur l'enfile et prononce le mot de commande. Fait d'argent rutilant et d'acier poli, un *casque de mille feux* nouvellement créé est serti de 10 diamants, 20 rubis, 30 opales de feu et 40 opales, chacune de ces pierres étant enchantée. À ce moment, les aspérités qu'il arbore donnent l'impression que le personnage porte une couronne enchâssée de pierres précieuses. Au moindre rai de lumière, le casque brille de mille feux, d'où son nom. Les fonctions des pierres sont les suivantes :

Pierre	Effet
Diamant	*Rayons prismatiques* (DD 20)
Rubis	*Mur de feu*
Opale de feu	*Boule de feu* (10d6, DD 14)
Opale	*Lumière*

Le casque peut être utilisé une fois par round, mais chaque pierre perd son éclat après avoir utilisé son pouvoir. Tant que toutes ses pierres sont actives, le *casque de mille feux* a les propriétés suivantes :

- Quand des morts-vivants approchent à moins de 10 mètres, il émet une lueur bleutée qui leur inflige une vive douleur (1d6 points de dégâts par round).
- Le porteur du casque peut transformer n'importe laquelle de ses armes en arme de feu (voir page 188). Ce pouvoir, qui se manifeste au bout de 1 round, vient s'ajouter aux autres propriétés de l'arme (à moins que celle-ci ne soit déjà une arme de feu).
- Chaque round, le casque absorbe les 30 premiers points de dégâts causés par le feu et dirigés contre le personnage. Cette protection ne s'ajoute à aucune autre défense similaire (telle qu'*endurance aux énergies destructives*).

Une fois que toutes les pierres ont été utilisées, elles tombent en poussière et le casque perd tous ses pouvoirs. Toute pierre que l'on essaye d'extraire se brise automatiquement.

Si le porteur du casque est brûlé par un feu d'origine magique (malgré l'importante protection dont il bénéficie) et s'il rate un jet de Volonté (DD 15), une surcharge se produit et toutes les pierres restantes explosent instantanément, déclenchant leur pouvoir sur place.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *lumière*, *détection des morts-vivants*, *lame de feu*, *boule de feu*, *protection contre les énergies destructives*, *mur de feu*, *rayons prismatiques*. *Prix de vente* : 157 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Casque de télépathie. Le porteur de ce casque peut utiliser *détection de pensées* à volonté. De plus, il a la possibilité d'envoyer des messages télépathiques à l'individu dont il lit les pensées superficielles, ce qui lui permet d'engager la conversation avec ce dernier. Une fois par jour, il peut glisser une *suggestion* (comme le sort du même nom, jet de Volonté annule, DD 14) avec un message télépathique.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection de pensées*, *suggestion*. *Prix de vente* : 31 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Casque de téléportation. Tout personnage portant ce casque peut se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, comme s'il lançait à chaque fois le sort *téléportation*.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *téléportation*. *Prix de vente* : 48 600 po. *Poids* : 1,5 kg.

Ceinture de moine. Cette ceinture de corde toute simple confère d'importantes facultés martiales à qui la noue autour de sa taille. Chaque fois que le personnage se bat à mains nues, la ceinture lui offre la possibilité de frapper à deux mains comme s'il bénéficiait des dons Ambidextrie et Combat à deux armes. Une fois par jour, il peut également tenter une attaque étourdissante (voir l'aptitude de moine). Si le personnage est déjà un moine, la ceinture lui confère une attaque étourdissante supplémentaire par jour. De plus, elle

lui offre la possibilité de lancer *rapidité* une fois par jour, pour une durée maximale de 10 rounds consécutifs.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; *force du colosse* ou *transformation de Tenser*. *Prix de vente* : 9000 po. *Poids* : 500 g.

Ceinture des nains. Face aux nains, aux gnomes et aux halfelins, cette ceinture confère à son porteur un bonus d'aptitude à tous les jets de Charisme (tels que ceux qui déterminent les réactions des PNJ) et de compétences associées au Charisme, comme Bluff, Déguisement, Diplomatie, Intimidation, Représentation et Renseignements. Ce bonus est de +4 si le personnage est en présence de nains, et de +2 avec les gnomes et les halfelins. Par contre, le porteur de la ceinture subit un malus de –2 aux mêmes jets quand il est en présence de membres de n'importe quelle autre race. Il lit couramment le nain. Enfin, s'il n'est pas déjà nain, il gagne les aptitudes suivantes : vision dans le noir (portée 20 mètres), connaissance de la pierre, bonus d'altération de +2 en Constitution et bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons, sorts et effets magiques.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *don des langues* ; *métamorphose* ou le créateur doit être nain. *Prix de vente* : 14 900 po. *Poids* : 500 g.

Ceinturon de force de géant. Ce large ceinturon de cuir clouté confère un bonus d'altération à la valeur de Force de son porteur (de +4 ou +6, selon le modèle).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *force de taureau*. *Prix de vente* : 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). *Poids* : 500 g.

Casque de mille feux

Chaînes dimensionnelles. Ces chaînes de fer battu à froid sont couvertes de runes dorées. Toute créature qu'elles immobilisent est affectée comme par le sort *ancre dimensionnelle* (pas de jet de sauvegarde). Elles permettent d'attacher une créature de taille P à G. Un jet de Force ou d'Évasion est nécessaire pour les briser ou leur échapper (DD 30 dans les deux cas).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *ancre dimensionnelle*. *Prix de vente* : 26 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Chapelet de prières. Ce chapelet prend la forme d'un collier non magique, mais il suffit qu'un personnage se l'attache autour du cou et lance un sort divin pour que sa véritable nature se révèle. Les grains du chapelet (au nombre de 1d6+24) sont de simples pierres fines (valeur totale 1000 po), sauf le dernier qui est enchanté. Son pouvoir est l'un des suivants :

Grain enchanté	Pouvoir
Grain de bénédiction	Le personnage peut lancer *bénédiction*.
Grain de karma	Le personnage lance ses sorts comme s'il avait 4 niveaux de plus (pour ce qui est de leur portée, de leur durée, etc.). Cet effet dure 10 minutes.
Grain de guérison	Le personnage peut lancer *guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies* ou *soins importants*.
Grain de châtiment	Le personnage peut lancer *châtiment divin, courroux de l'ordre, marteau du Chaos* ou *ténèbres infernales* (à condition que son alignement l'y autorise ; un personnage neutre ne peut utiliser ce grain).
Grain de vent divin	Le personnage peut lancer *vent divin*.
Grain de convocation	Appelle le dieu du personnage (avec 90 % de chances de succès), qui se matérialise sous forme physique. L'aventurier a intérêt à avoir une bonne raison de le convoquer de la sorte. Ne fonctionne qu'une fois.

Chaque grain peut être utilisé une fois par jour, exception faite du *grain de convocation*. Si le possesseur utilise le chapelet pour appeler son dieu sans raison, ce dernier le châtie en confisquant tous ses objets magiques et en le mettant sous l'effet d'une *quête* (au minimum). Un grain magique perd tout pouvoir si on l'extrait du chapelet. Certains chapelets peuvent avoir plusieurs grains enchantés.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *portail*, et un ou plusieurs des sorts suivants, en fonction du type de grain : *bénédiction, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, soins importants, châtiment divin, courroux de l'ordre, marteau du Chaos, ténèbres infernales* ou *vent divin*. *Prix de vente* : 500 po (*grain de bénédiction*), 5 000 po (*grain de karma*), 10 000 po (*grain de guérison*), 15 000 po (*grain de châtiment*), 30 000 po (*grain de vent divin*) ou 50 000 po (*grain de convocation*), plus 1000 po pour l'ensemble des grains non magiques. *Poids* : —.

Charme antipoison. Cette amulette est une pierre noire et brillante montée sur une fine chaîne en argent. Son porteur bénéficie d'un bonus de chance de +4 au jet de sauvegarde contre tous les types de venins et de poisons.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *neutralisation du poison*. *Prix de vente* : 4000 po. *Poids* : —.

Charme de bonne santé. Quiconque porte cette gemme bleutée pendue à une chaîne en argent est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique (voir la Table 3–14 : maladies, page 75).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *guérison des maladies*. *Prix de vente* : 7500 po. *Poids* : —.

Charme de coagulation. Cette pierre rouge vif est montée sur une chaîne en or massif. Son porteur ne perd pas de points de vie quand il est mourant (total de pv négatif). Dans le même temps, le charme multiplie par deux le rythme de guérison habituel et permet à toutes les blessures de se refermer naturellement, même celles qui ont normalement besoin de moyens magiques pour le faire. Enfin, il met instantanément un terme aux saignements (tels que ceux provoqués par une *épée sanglante*), mais n'empêche pas l'absorption de sang (son porteur n'est donc pas immunisé contre les attaques des striges, par exemple).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *guérison suprême*. *Prix de vente* : 15 000 po. *Poids* : —.

Chasuble de la foi. Ce vêtement sacré, qui se porte par-dessus les habits normaux, confère une importante réduction des dégâts (5/+5) à tout personnage l'enfilant.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *peau de pierre*. *Prix de vente* : 76 000 po. *Poids* : —.

Chaussons d'araignée. Ces chaussons permettent de se déplacer le long des plans inclinés, voire au plafond, en marchant la tête en bas, avec une vitesse de déplacement de 5 mètres. Leur porteur garde les mains libres. Les *chaussons d'araignée* ne permettent pas de progresser sur les surfaces particulièrement glissantes (glace, murs graisseux, etc.).

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 250 g.

Cheval de pierre. Cet objet prend la forme d'une statue de cheval de taille réelle, sculptée dans un bloc de pierre dure. Il suffit de prononcer le mot de commande approprié pour qu'il prenne vie et se comporte comme un cheval normal.

Un *cheval de pierre* peut transporter jusqu'à 500 kilos, sans jamais avoir besoin de manger ou de se reposer. Les blessures qui lui sont infligées peuvent être soignées à condition de le transformer en cheval de chair (grâce à *transmutation de la pierre en chair*), après quoi les sorts curatifs agissent normalement. Dès qu'il a retrouvé tous ses points de vie, il se retransforme de lui-même en *cheval de pierre*. Il est également possible de le soigner sous sa forme de pierre, en le nourrissant de gemmes (il récupère 1 point de vie par tranche de 50 po de minéraux ingérés).

Il existe deux sortes de *chevaux de pierre* :

— *Coursier* : cet animal a les mêmes caractéristiques qu'un cheval lourd, si ce n'est qu'il a une solidité de 10.

— *Destrier* : les caractéristiques de ce *cheval de pierre* sont semblables à celles d'un cheval de guerre lourd, si ce n'est sa solidité de 10.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *pétrification, animation d'objet. Prix de vente* : 10 000 po (coursier) ou 14 800 po (destrier). *Poids* : 3 tonnes.

Cierge d'invocation. Chacun de ces cierges bénis est spécialement consacré à l'un des neuf alignements existants. Si l'utilisateur est de même alignement que le cierge, il lui suffit de l'allumer pour bénéficier d'une aura favorable : les personnages de même alignement bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence tant qu'ils se trouvent à moins de 10 mètres du cierge allumé.

Un prêtre de même alignement que le cierge est considéré comme ayant 2 niveaux de plus pour ce qui est du nombre de sorts qu'il peut préparer s'il fait brûler le cierge pendant son temps de préparation. Il peut également lancer des sorts qui seraient normalement trop puissants pour lui, mais seulement tant que le cierge brûle. Sauf cas particulier (voir ci-dessous), il brûle pendant un total de 4 heures.

Le possesseur du cierge a aussi la possibilité de l'utiliser, une fois allumé, pour lancer le sort *portail* (auquel cas la créature qui répond à l'appel est automatiquement du même alignement que le cierge), mais cette fonction absorbe toute la puissance restante de l'objet, qui est automatiquement détruit. Les pouvoirs du *cierge d'invocation* disparaissent dès que la flamme s'éteint, ce qui explique qu'on le garde souvent à l'abri des courants d'air, dans une lanterne (cela n'interfère nullement avec ses propriétés magiques).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *portail*, le créateur doit avoir le même alignement que le cierge. *Prix de vente* : 7800 po. *Poids* : 250 g.

Cierge de vérité. Ce cierge de suif blanc fait apparaître une *zone de vérité* de 10 mètres de rayon dès qu'on l'allume. Cette zone dure 1 heure, ou tant que le cierge continue de brûler. Si sa flamme est éteinte prématurément, le sort cesse de faire effet et le cierge perd tout pouvoir (il ne peut pas être réutilisé).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *zone de vérité*. *Prix de vente* : 2500 po. *Poids* : 250 g.

Colle universelle. Cette substance de couleur ambrée est épaisse et visqueuse. En raison de sa puissance adhésive, on ne peut la conserver que dans une flasque dont l'intérieur a été au préalable enduit d'*huile d'insaisissabilité* (1 dose). Chaque fois qu'on utilise un peu de colle, une nouvelle dose d'*huile d'insaisissabilité* doit être versée moins de 1 round plus tard dans le récipient, sans quoi le reste de la colle fige. Une flasque de *colle universelle* contient entre une et sept doses (1d8–1, avec un minimum de 1), plus l'huile qui l'empêche d'adhérer aux parois.

Une dose de colle, soit 25 grammes, recouvre une surface de 10 dm^2 environ, ce qui correspond à un carré d'une trentaine de centimètres de côté. Deux objets collés grâce à elle sont indissociables. Le temps de séchage est de 1 round seulement. Si la colle a eu le temps de sécher, toute tentative faite pour séparer les deux objets entraîne la destruction du plus fragile, sauf si l'on utilise du *solvant universel*, seule substance connue capable de dissoudre la *colle universelle*.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *réparation intégrale*. *Prix de vente* : 2400 po (par dose). *Poids* : —.

Collier d'adaptation. Ce collier prend la forme d'une lourde chaîne à laquelle est fixé un médaillon de platine. L'enchantement génère une bulle d'air pur autour du porteur, ce qui l'immunise contre le gaz et lui permet de respirer même sous l'eau ou dans le vide.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique*. *Prix de vente* : 19 000 po. *Poids* : —.

Collier à boules de feu. Ce collier a l'air d'un bijou fantaisie sans grande valeur, mais un personnage se l'attachant autour du cou le voit pour ce qu'il est vraiment : une chaîne en or agrémentée de plusieurs sphères de même métal. Ces sphères sont aisément détachables par le possesseur du collier (et lui seul), qui peut les lancer à une distance maximale de 22,50 mètres. Quand un de ces projectiles arrive en bout de trajectoire, il explose comme une *boule de feu* (DD 14). Le nombre de sphères et les dégâts qu'elles infligent dépendent du modèle de collier trouvé :

Collier	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Prix de vente
1er modèle	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1650 po
2e modèle	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2700 po
3e modèle	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4350 po
4e modèle	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5400 po
5e modèle	—	1	—	2	—	2	—	2	—	6150 po
6e modèle	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8100 po
7e modèle	1	2	—	2	—	2	—	2	—	9150 po

Par exemple, le 3e modèle propose un total de sept sphères : une *boule de feu* à 7d6 points de dégâts, deux à 5d6 et quatre à 3d6.

Plus une sphère inflige de dégâts, plus elle est grosse, ce qui permet de différencier les divers projectiles. Si le personnage rate son jet de sauvegarde contre une attaque de type feu magique, le collier doit lui aussi jouer un jet de sauvegarde (à +7). Si l'objet le rate à son tour, toutes les sphères restantes explosent aussitôt, ce qui a bien souvent des conséquences regrettables pour son possesseur.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *boule de feu*. *Prix de vente* : voir ci-dessus. *Poids* : 1 kg.



Charme de bonne santé

Conque des tritons. Le possesseur de ce grand coquillage évasé peut souffler dedans une fois par jour (sauf s'il appartient à la race des tritons, auquel cas il peut s'en servir jusqu'à 3 fois par jour). À chaque utilisation, il choisit une des fonctions suivantes :

- Calmer les eaux agitées dans un rayon de 1,5 kilomètre. Cette fonction peut dissiper un élémentaire de l'Eau convoqué s'il rate son jet de Volonté (DD 16).
- Attirer 5d4 requins de taille G (01–30 sur 1d100), 5d6 requins de taille M (31–80) ou 1d10 lions de mer (81–00), à condition que le personnage se trouve dans un plan d'eau ou un océan accueillant de telles créatures. Les créatures appelées se montrent amicales envers l'aventurier, à qui elles obéissent de leur mieux.
- Paniquer et démoraliser les créatures aquatiques ayant 1 ou 2 en Intelligence, comme si elles venaient d'être affectées par le sort *terreur* (DD 16). Les cibles réussissant leur jet de Volonté sont tout de même secouées pendant 3d6 rounds. Ce pouvoir porte à 150 mètres de distance.

Chaque fois que quelqu'un souffle dans une conque, tous les tritons présents dans un rayon de 5 kilomètres en sont conscients.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau, terreur, convocation de monstres V*, le créateur doit être un triton ou bénéficier de l'assistance de l'une de ces créatures. *Prix de vente* : 15 100 po. *Poids* : 1 kg.

Cor du Bien/du Mal. Ce cor s'adapte à son possesseur et produit un effet correspondant à l'alignement de ce dernier. Si son propriétaire est neutre, l'instrument n'a aucun pouvoir. Si le personnage est bon, il génère un *cercle magique contre le Mal* lorsqu'il souffle dans le cor. S'il est mauvais, l'effet produit est celui d'un *cercle magique contre le Bien*. Dans les deux cas, cette protection dure 10 rounds. On ne peut souffler dans ce cor qu'une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Bien* ou *cercle magique contre le Mal*. *Prix de vente* : 6000 po. *Poids* : 500 g.

Cor de dévastation. Ce cor paraît anodin. On peut d'ailleurs s'en servir comme un instrument à vent normal, mais pour peu que l'on prononce le mot de commande adéquat avant de l'utiliser, les deux effets suivants se déclenchent simultanément :

- Une terrible onde sonore jaillit du cor sous la forme d'un cône de 30 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 16). Même celles qui le réussissent sont étourdies pendant 1 round et assourdies pour 2 rounds. Quant à celles qui le ratent, elles subissent 1d10 points de dégâts, sont étourdies pour 2 rounds et assourdies pour 4 rounds.
- Une vague d'ultrasons large de 30 centimètres et longue de 30 mètres accompagne l'onde sonore. Elle endommage tous les objets en métal, pierre ou bois, leur infligeant 1d10 points de dégâts à chacun (sans tenir compte de leur solidité).

Si le pouvoir magique du *cor de dévastation* est utilisé plusieurs fois au cours d'une même journée, il existe 10% de chances (cumulables) par utilisation après la première que l'objet explose, occasionnant du même coup 5d10 points de dégâts à son propriétaire.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *cri*. *Prix de vente* : 12 000 po. *Poids* : 500 g.

Cor du Valhalla. Cet instrument magique peut prendre quatre formes différentes. Chacun des *cors du Valhalla* a l'air totalement anodin jusqu'à ce que son possesseur souffle dedans après avoir prononcé le mot de commande. À ce moment, le cor convoque plusieurs barbares humains luttant pour celui qui les a appelés. Un *cor du Valhalla* ne peut être utilisé qu'une fois tous les 7 jours. Jetez 1d100 pour déterminer quel type de cor trouvent les personnages. C'est le métal dont l'instrument est fait qui détermine combien de barbares il appelle, et surtout qui peut s'en servir. Si l'utilisateur ne remplit pas la condition indiquée, il est lui-même attaqué par les barbares qu'il a appelés.

Cor du Valhalla

1d100	Type de cor	Barbares convoqués	Condition
01–40	Argent	2d4+2, niveau 2	Aucune
41–75	Laiton	2d4+1, niveau 3	Lanceur de sorts de niveau 1+
76–90	Bronze	2d4, niveau 4	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de barde
91–00	Fer	1d4+1, niveau 5	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de barde

Les barbares convoqués par le cor sont des créatures artificielles, pas des êtres vivants (bien qu'ils en aient l'apparence). Chacun d'eux possède un équipement correspondant à l'exemple de barbare demi-orque, page 26 du *Manuel des Joueurs*. Ils se font une joie d'attaquer les cibles désignées par le possesseur du cor, combattant jusqu'à ce que tous leurs adversaires soient abattus ou jusqu'à ce qu'une heure se soit écoulée, moment auquel ils disparaissent.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*. *Prix de vente* : 50 000 po. *Poids* : 1 kg.

Corde d'enchevêtrement. Cette corde ressemble à toutes les cordes de chanvre de 10 mètres de long. Sur ordre de son porteur, elle se détend horizontalement (sur 6 mètres) ou verticalement (sur 3 mètres) pour s'enrouler autour de la cible désignée, qu'elle attaque à l'aide d'un jet de lutte assorti d'un bonus de +15 (incluant +4 en raison de sa taille G, et +6 grâce à sa Force de 22). Si l'attaque réussit, la victime se retrouve enchevêtrée.

Il est impossible de casser la corde en faisant usage de force brute ; une arme tranchante est nécessaire. La corde a les caractéristiques suivantes : CA 22, 12 points de résistance, 10 en solidité. Si on l'endommage, elle se répare au rythme de 1 point de résistance toutes les 5 minutes, mais si elle tombe à 0 pr ou en dessous, elle est tranchée et irrémédiablement détruite.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *enchevêtrement, corde animée, animation d'objet*. *Prix de vente* : 21 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Corde d'escalade. Longue de 20 mètres, cette corde n'est pas plus épaisse qu'une fine baguette, mais cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à 1,5 tonne. Sur ordre de son possesseur, elle rampe sur n'importe quelle surface (vers le haut ou le bas, sur les côtés, etc.) à la vitesse de 3 mètres par round et va s'accrocher là où le personnage le souhaite. Elle se détache et revient de la même manière.

On peut lui ordonner de se transformer en corde à nœuds (et inversement), ce qui a pour effet de faire apparaître de gros nœuds distants de 30 centimètres environ. La longueur de la corde diminue alors sensiblement (elle tombe à 15 mètres), mais il devient plus facile d'y grimper (–10 au DD des jets d'Escalade). Le possesseur de la corde doit tenir une de ses extrémités pour faire appel à son enchantement.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *corde animée*. *Prix de vente* : 3000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Corne de brume. Cette petite corne fait apparaître une nappe d'épais brouillard, semblable à celle que génère le sort *brume de dissimulation*. Le brouillard s'étend sur 3 mètres chaque round que l'utilisateur continue de souffler dans la corne. La note produite par l'instrument est particulièrement grave, et le devient plus encore lors des dernières secondes, quand son possesseur cesse de souffler.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *brume de dissimulation*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 500 g.

Couvre-chef de déguisement. Ce couvre-chef d'aspect anodin permet à son possesseur de modifier ses traits comme à l'aide du sort *changement d'apparence*. Dans le cadre d'un déguisement, le couvre-chef peut être transformé en peigne, ruban, bandeau, coiffe, capuchon, casque, etc.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *changement d'apparence*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : —.

Crâne des ténèbres. Ce crâne taillé dans l'ébène est puissamment maléfique. Partout où il va, ses environs directs sont traités comme si le sort *sanctification infernale* avait été jeté sur lui (si ce n'est qu'aucun sort additionnel n'est conjugué à *sanctification infernale*).

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *sanctification infernale*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 60 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Cube de force. Cet objet peut être taillé dans l'ivoire, l'os, ou tout minéral suffisamment dur. Gros comme un dé à jouer (il fait environ 2 centimètres d'arête), il permet de faire apparaître autour de son possesseur un *mur de force* spécial, car de forme cubique. Chaque face de ce champ de force fait 3 mètres de côté. L'écran se déplace avec le personnage et l'immunise contre les attaques indiquées ci-dessous, en fonction du réglage choisi. Le cube possède 36 charges, qui sont automatiquement restaurées au début de chaque journée. Le personnage doit presser une des faces du cube pour activer ou désactiver le champ de force.

Face du cube	Charges dépensées (par minute)	Vitesse de déplacement max.	Effet
1	1	10 m	Protège du gaz, des vents, etc.
2	2	6,50 m	Protège de la matière non vivante
3	3	5 m	Protège de la matière vivante
4	4	3 m	Protège de la magie
5	6	3 m	Protège de tout
6	0	Normale	Désactive le cube

Quand le champ de force fonctionne, toute attaque infligeant plus de 30 points de dégâts oblige le cube à dépenser 1 charge additionnelle tous les 10 points de dégâts supplémentaires à 30 (+1 charge pour une attaque occasionnant 40 points de dégâts, +2 charges si le total se monte à 50 points, etc.). De plus, les sorts et objets magiques qui affectent l'intégrité de l'écran forcent eux aussi le cube à puiser dans ses réserves plus vite que d'habitude. À noter que les charges sont également dépensées si le personnage fait lui-même appel aux effets suivants depuis l'intérieur du champ de force :

Sort ou effet	Charges supplémentaires
Cor de dévastation	6
Désintégration	6
Mur de feu	2
Passe-muraille	3
Porte de phase	5
Rayons prismatiques	7

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *mur de force*. *Prix de vente :* 62 000 po. *Poids :* —.

Cube des plans. Chacune des six faces de ce petit cube de cornaline est reliée à un plan, l'une d'elles étant obligatoirement associée au plan Matériel. C'est le créateur de l'objet qui détermine les autres destinations possibles, sauf si le cube est obtenu aléatoirement (auquel cas le choix est fait par le MD).

Si le possesseur du *cube des plans* appuie une fois sur l'une des faces, l'objet ouvre un *portail* à destination du plan en question. Il y a 10 % de chances par minute pour qu'un Extérieur natif de ce plan emprunte ce passage pour venir se nourrir ou se distraire sur le plan Matériel. Le *portail* se referme quand on appuie une seconde fois sur la même face. Il est impossible d'ouvrir plusieurs *portails* en même temps.

S'il appuie deux fois de suite sur une face, le personnage et toutes les créatures se trouvant à moins de 1,50 mètre de lui sont automatiquement transportés jusqu'au plan d'arrivée (ceux qui refusent de faire le voyage ont droit à un jet de Volonté assorti d'un DD de 23).

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *portail*. *Prix de vente :* 156 000 po. *Poids :* —.

Cube de résistance au froid. Quand cet objet est activé, il constitue une zone cubique de 3 mètres d'arête autour de son possesseur, à l'intérieur de laquelle il maintient une température minimale de 20° C si la température extérieure est plus faible (si elle est plus élevée, le cube reste sans effet). Le champ de force absorbe toutes les attaques à base de froid (telles que les sorts *tempête de grêle* ou *cône de froid*, ou le souffle d'un dragon blanc). S'il subit un total de 50 points de dégâts en 1 round, il disparaît et ne peut être activé avant au moins 1 heure (cela se produit que les dégâts aient été infligés par une ou plusieurs attaques). Enfin, s'il essuie un minimum de 100 points de dégâts dans un laps de temps de 10 rounds, le cube est irrémédiablement détruit.

Toute température inférieure à –15° C inflige 2 points de dégâts par round au champ de force, et ce total augmente de 2 points supplémentaires tous les 5° C (4 points par round à –20° C, 6 points à –25° C, etc.). Ainsi fragilisé, le cube risque davantage d'être désactivé (voire détruit) par une succession d'attaques à base de froid.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente :* 22 000 po. *Poids :* —.

Cuillère de Murlynd. Cet ustensile de table en apparence anodin est généralement taillé dans de la corne. Si la cuillère est placée sur un récipient vide (bol, coupe, assiette, etc.), celui-ci se remplit d'un épais gruau, aussi immonde que nourrissant. Même s'il donne l'impression de mâcher du carton détrempé, il contient tous les éléments nécessaires pour subvenir aux besoins d'une créature herbivore, carnivore ou omnivore. Chaque jour, la cuillère peut en produire assez pour nourrir jusqu'à quatre humains.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau*. *Prix de vente :* 5500 po. *Poids :* —.

Diamant du Chaos. Bien que non taillée, cette pierre précieuse est splendide et grosse comme le poing. Chaque jour, elle confère les pouvoirs suivants à son possesseur :

- *Action aléatoire*
- *Cercle magique contre la Loi*
- *Parole du Chaos*
- *Manteau du Chaos*

Chaque pouvoir est utilisable 1d4 fois par jour (le MD détermine le chiffre exact chaque jour, en jetant séparément le dé pour chaque pouvoir).

Si le possesseur du diamant n'est pas d'alignement chaotique, il acquiert instantanément un niveau négatif. Ce niveau ne se traduit jamais par une perte de niveau effective, mais rien (pas même *restauration*) ne permet de le faire disparaître tant que le personnage conserve le *diamant du Chaos*.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *action aléatoire, cercle magique contre la Loi, parole du Chaos, manteau du Chaos*, le créateur doit être d'alignement chaotique. *Prix de vente :* 93 000 po. *Poids :* 500 g.

Écharpe de résistance à la magie. Cette large bande de tissu brodé se porte sur les épaules, par-dessus les vêtements ou l'armure. Elle confère à son porteur une résistance à la magie de 21.

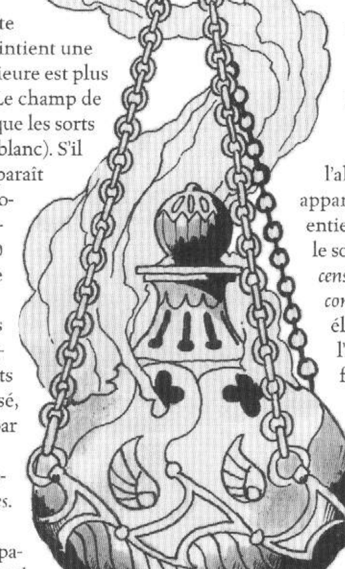
Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie*. *Prix de vente :* 90 000 po. *Poids :* —.

Encens de méditation. Ce bloc rectangulaire d'encens à l'odeur douceâtre est impossible à différencier d'un encens non magique tant qu'on ne l'allume pas. À ce moment-là, sa senteur bien particulière et les volutes de fumée perlée qu'il dégage sont reconnaissables par quiconque réussit un jet de Connaissance des sorts (DD 15).

Quand un pratiquant de la magie divine (prêtre, druide, paladin ou rôdeur) allume un bloc d'*encens de méditation* et passe 8 heures à prier à côté, il prépare ses sorts comme si tous bénéficiaient du don de métamagie Quintessence des sorts, si ce n'est qu'ils sont toujours comptabilisés à leur niveau normal (alors qu'ils devraient avoir trois niveaux de plus avec ce don).

Chaque bloc d'encens brûle pendant 8 heures et ses effets persistent 24 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *bénédiction*. *Prix de vente :* 4900 po. *Poids :* 500 g par bloc.


Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air. Large de 15 centimètres et haut de 2 ou 3, ce récipient en or parsemé de trous ressemble aux encensoirs que l'on trouve dans les lieux de culte. Il suffit de le remplir d'encens, de l'allumer et de prononcer l'incantation appropriée pour faire apparaître un élémentaire de l'Air de taille G. Il faut 1 round entier pour réciter l'incantation. L'encensoir fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, sauf quand on fait brûler de l'*encens de méditation* à l'intérieur. Dans ce cas, il produit l'effet du sort *convocation de monstres IX* et l'entité appelée est un seigneur élémentaire. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires de l'Air à la fois. Un nouveau bloc d'encens est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé). Voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions concernant les élémentaires de l'Air.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres IX*. *Prix de vente :* 100 000 po. *Poids :* 500 g.

Éventail enchanté. Cet objet a l'air d'un banal éventail de papier ou tissu tendu sur une armature de bois léger, mais quand son possesseur l'agite en prononçant le mot de commande, il génère, non pas un petit courant d'air, mais un violent coup de vent équivalent au sort *bourrasque*. L'éventail peut être utilisé sans risque une fois par jour. Au-delà, il y a 20 % de risques cumulables par utilisation supplémentaire qu'il se déchire, auquel cas il est irrémédiablement détruit.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *bourrasque*. *Prix de vente :* 5500 po. *Poids :* —.

Fers à cheval de rapidité. Ces fers à cheval se trouvent par jeu de quatre. Quand on les cloue aux sabots d'un cheval, celui-ci voit sa vitesse de déplacement maximale doublée. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que l'enchantement fasse effet.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *rapidité*. *Prix de vente :* 1900 po. *Poids :* 1,5 kg chacun.

Fers à cheval du zéphyr. Ces fers à cheval vont par quatre et doivent être cloués aux sabots de l'animal auquel ils sont destinés. La monture qui en est équipée ne touche plus le sol, même si elle continue de se déplacer à une

dizaine de centimètres de toute surface relativement horizontale. Le cheval ne vole pas, mais il peut traverser les surfaces trop instables pour supporter son poids, comme l'eau ou la lave. De plus, il ne laisse pas de traces et ne risque pas de déclencher les pièges à pression. Sa vitesse de déplacement reste la même. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que l'enchantement fasse effet.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *lévitation*. *Prix de vente* : 3000 po. *Poids* : 1,5 kg chacun.

Flacon d'air pur. De prime abord, cet objet ressemble à une banale bouteille en verre, vide et fermée par un bouchon. Mais il suffit de l'amener dans un environnement privé d'air (par exemple sous l'eau, ou dans le vide) pour se rendre compte qu'elle est en réalité remplie d'oxygène et que son contenu se renouvelle en permanence. Son possesseur peut donc trouver à l'intérieur l'oxygène nécessaire pour subsister, et le flacon peut être utilisé par plusieurs personnes à la fois. Prendre une grande goulée d'air exige une action simple, mais par la suite, l'aventurier peut agir normalement tant qu'il parvient à retenir son souffle.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *contrôle des vents*. *Prix de vente* : 14 500 po. *Poids* : 1 kg.

Flasque de fer. Cet étrange récipient est souvent couvert de runes d'argent et fermé par un bouchon en laiton frappé d'un sceau composé de glyphes et autres symboles insolites. En prononçant le mot de commande, l'utilisateur peut forcer un Extérieur à entrer dans la flasque, à condition que sa cible rate un jet de Volonté (DD 19). Cette attaque a une portée de 20 mètres. La *flasque de fer* ne peut contenir qu'une seule entité à la fois. Le prisonnier est libéré dès que le bouchon est enlevé.

Si le personnage libérant une créature enfermée prononce le mot de commande, l'ancien prisonnier est obligé de le servir pendant 1 heure. En l'absence du mot de commande, l'entité agit en accord avec ses dispositions naturelles (le plus souvent, elle attaque le possesseur de la flasque, à moins d'avoir de bonnes raisons de ne pas le faire). Toute tentative faite pour emprisonner de nouveau une créature ayant déjà été enfermée à l'intérieur du récipient se traduit par un bonus de +2 au jet de sauvegarde et la rend résolument hostile. Il se peut qu'une *flasque de fer* nouvellement découverte contienne déjà un prisonnier, comme indiqué sur la table suivante :

1d100	Contenu
01–50	Vide
51–54	Élémentaire de l'Air (taille G)
55–58	Arrawak
59–62	Élémentaire de la Terre (taille G)
63–66	Xorn
67–70	Élémentaire du Feu (taille G)
71–74	Salamandre
75–78	Élémentaire de l'Eau (taille G)
79–82	Tojanida adulte
83–84	Slaad rouge
85–86	Contremaître formien (seul)
87	Démon (vrock)
88	Démon (hezrou)
89	Démon (glabrezu)
90	Démone (succube)
91	Diable (osyluth)
92	Diable (barbazu)
93	Diablesse (érinyes)
94	Diable (cornugon)
95	Céleste (avoral)
96	Céleste (ghaele)
97	Myrmarque (formien)
98	Slaad bleu
99	Rakshasa
00	Démon (balor) ou diable (diantrefosse) ; une chance sur deux

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *séquestration*. *Prix de vente* : 170 000 po (vide). *Poids* : 500 g.

Flûte à bruitages. Entre les mains d'un personnage possédant la compétence Représentation (flûte de Pan), cette flûte peut produire des sons aussi étranges que différents. Ces bruits chimériques sont l'équivalent du sort *son imaginaire* (lancé au niveau 2).

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *son imaginaire*. *Prix de vente* : 1800 po. *Poids* : 1,5 kg.

Flûte de douleur. Cette flûte semble anodine. Mais quand quelqu'un qui maîtrise la compétence Représentation (flûte de Pan) en joue, elle produit une sublime mélodie et toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres, flûtiste compris, doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être enchantées par la musique (il s'agit d'un enchantement de type [son] et [mental]). Tant que le personnage joue, les créatures enchantées ne font rien (elles se comportent comme si elles étaient hébétées). Si le flûtiste est lui aussi affecté, il joue pendant 1d10 rounds avant de s'arrêter.

Dès que la musique cesse, toutes les créatures affectées ressentent une douleur atroce au moindre bruit, aussi faible soit-il. À moins d'évoluer dans un environnement totalement silencieux, elles subissent 1d4 points de dégâts par round durant 2d4 rounds. Pendant ce temps, les dégâts infligés par les attaques soniques (telles que *cacophonie*) sont doublés. Par la suite, les créatures cessent de subir des dégâts, mais tout bruit reste douloureux ; elles ne peuvent s'empêcher de grimacer au moindre son et subissent en permanence un malus de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence (sauf en cas de silence total). Cet effet est semblable à une malédiction, il est donc très difficile de s'en débarrasser (voir le sort du même nom).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *charme-personne*, *cacophonie*. *Prix de vente* : 12 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Flûte d'Hameln. Cette flûte de Pan a l'air on ne peut plus ordinaire, mais il suffit que son utilisateur connaisse la mélodie appropriée pour appeler 1d6x10 rats sanguinaires (01–80 sur 1d100) ou 3d6x10 rats normaux (81–00), à condition que ces animaux se trouvent à moins de 120 mètres de distance. Le flûtiste doit jouer sans interruption jusqu'à ce que les rats apparaissent. Quand cela se produit, il doit effectuer un jet de Représentation (flûte de Pan) (DD 10). En cas de succès, les rats obéissent aux directives télépathiques du personnage tant qu'il joue. Dans le cas contraire, ils se jettent sur lui. Si le flûtiste cesse de jouer pour quelque raison que ce soit, les rats s'en vont immédiatement. Si on les rappelle au cours de la même journée, la tâche est plus complexe et le DD du jet de Représentation passe à 15.

Au cas où les rats seraient sous le contrôle d'une autre créature, le nombre de DV de cette dernière vient s'ajouter au DD du jet de Représentation. De plus, même si le personnage parvient à imposer sa volonté aux rats, un nouveau jet est nécessaire chaque round si l'ancien maître des rongeurs tente activement de reprendre le contrôle.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *amitié avec les animaux*, *convocation d'alliés naturels I*. *Prix de vente* : 1150 po. *Poids* : 1,5 kg.

Flûte de hantise. Cette flûte de Pan est un peu plus petite que la normale. Entre les mains d'un personnage possédant la compétence Représentation (flûte de Pan), elle produit une mélodie étrange et envoûtante, dont la source semble provenir d'un endroit situé à moins de 3 mètres du musicien. Les créatures qui entendent la musique sans avoir conscience de la présence du personnage doivent réussir un jet de Volonté (DD 13). Si elles le ratent, ce phénomène « surnaturel » les inquiète tant qu'elles sont secouées pendant 10 minutes.

Niveau de lanceur de sorts : 4. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *effroi*. *Prix de vente* : 6500 po. *Poids* : 1,5 kg.

Forteresse de Daern. Ce cube métallique n'a rien d'impressionnant, mais il suffit de l'activer pour faire apparaître une tour carrée de 6 mètres de côté et de 10 mètres de haut, surmontée de créneaux et dotée de meurtrières sur toutes ses faces. Les parois métalliques s'enfoncent de 3 mètres dans le sol, ce qui assure l'assise de la tour et l'empêche de basculer. On y entre par une petite porte ne s'ouvrant que sur ordre du possesseur de l'objet (même le sort *déblocage* ne suffit pas).

Les murs de la forteresse sont en adamantium et ont 100 points de résistance pour une solidité de 20. Les dommages infligés à l'édifice ne peuvent être réparés, sauf à l'aide des sorts *souhait* et *miracle*, qui lui rendent chacun 50 points de résistance.

Le cube n'a besoin que de 1 round pour se transformer en forteresse. Sa porte, qui fait automatiquement face à son propriétaire, s'ouvre ou se ferme instantanément sur son ordre. Les créatures se trouvant à proximité doivent prendre garde à ne pas se laisser surprendre par la croissance subite de la forteresse, sous peine de subir 10d10 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 19). Le possesseur de la tour ne risque rien, car elle se forme systématiquement à distance suffisante de lui.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *manoir somptueux de Mordenkainen*. *Prix de vente* : 55 000 po. *Poids* : —.

Fourreau d'affûtage. Ce fourreau de cuir traité et d'argent fin s'élargit ou se rétrécit pour accueillir n'importe quelle arme à lame, depuis une dague ou un couteau jusqu'à une épée à deux mains. Trois fois par jour, sur ordre de son possesseur, il peut lancer *affûtage* sur l'arme qu'il contient.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *affûtage*. *Prix de vente:* 15 000 po. *Poids:* 500 g.

Gant de rangement. Cet objet prend la forme d'un gant de cuir tout simple. Son possesseur n'a qu'à prononcer le mot de commande (action libre) alors qu'il tient un objet dans sa main gantée pour que l'objet disparaisse (à condition qu'il pèse moins de 20 kilos et qu'il soit possible de le tenir à une main). Par la suite, il suffit que le personnage claque des doigts (toujours de la main gantée) pour que l'objet réapparaisse. Un tel gant ne permet de ranger qu'un seul objet à la fois. L'objet affecté est placé en état d'animation suspendue et si réduit qu'il devient impossible de le voir à l'œil nu (son poids devient négligeable). Il est stocké dans un repli de la paume. Nombre de possesseurs de *gants de rangement* s'en servent pour avoir en permanence à portée de main une arme, une baguette magique, ou même une torche allumée (laquelle ne se consume pas, étant maintenue en état d'animation suspendue). Si l'effet magique est réprimé ou dissipé, l'objet stocké réapparaît instantanément. Il est souvent pratique de posséder deux *gants de rangement*, mais le processus de fabrication ne permet d'en obtenir qu'un seul.

Niveau de lanceur de sorts: 6. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *réduction d'objet*. *Prix de vente:* 2200 po. *Poids:* —.

Gantelets d'ogre. Ces gantelets de cuir rigide sont renforcés de clous en fer sur toute leur longueur (face extérieure uniquement). Ils confèrent une grande puissance physique à leur porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération de +2 en Force. Les deux gantelets doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet.

Niveau de lanceur de sorts: 6. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *force de taureau*. *Prix de vente:* 4000 po. *Poids:* 1 kg chacun.

Gantelet de rouille. Ce gantelet de métal unique est extrêmement puissant bien que piqueté de rouille. Une fois par jour, il peut affecter un objet grâce à l'équivalent du sort *rouille*. Dans le même temps, il protège totalement son porteur et l'équipement de ce dernier contre la corrosion (magique ou non) et contre les attaques des oxydeurs, ou monstres rouilleurs.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *rouille*. *Prix de vente:* 11500 po. *Poids:* 1 kg.

Gants antiprojectiles. Une fois enfilés, ces gants semblent se fondre dans les mains de leur porteur et deviennent quasiment invisibles (il faut se tenir à moins de 1,50 mètre du personnage pour les apercevoir). Leur utilisateur peut agir en permanence comme s'il possédait le don Parade de projectiles, si ce n'est qu'il intercepte les projectiles et armes de jet qui le prennent pour cible plutôt que de les dévier. Les deux gants doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet, et le personnage doit avoir au moins une main de libre s'il veut attraper quoi que ce soit.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *bouclier*. *Prix de vente:* 4000 po. *Poids:* —.

Gants de Dextérité. Ces gants de cuir souple extrêmement moulants permettent de manipuler les objets les plus délicats. De plus, ils améliorent la Dextérité de leur porteur, sous la forme d'un bonus d'altération variable s'appliquant à cette caractéristique (+2, +4 ou +6, selon le modèle). Il faut porter les deux gants pour profiter de ce bonus.

Niveau de lanceur de sorts: 8. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *grâce féline*. *Prix de vente:* 4000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). *Poids:* —.

Gants de nage et d'escalade. Ces gants légers d'aspect anodin confèrent un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Escalade et de Natation. Les deux gants doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet.

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *grâce féline*. *Prix de vente:* 6000 po. *Poids:* —.

Gemme d'illumination. Ce cristal prend la forme d'un prisme allongé au contact rugueux. Selon le mot de commande choisi par son utilisateur, il peut émettre de la lumière sur l'un des trois modes suivants:

- Le premier mot de commande fait apparaître une pâle lueur naissant au cœur de la gemme et éclairant un cône de 3 mètres de long. Cette fonction ne consomme aucune charge.
- Le deuxième mot de commande libère un rai de lumière aveuglante de 30 centimètres de large et de 15 mètres de long. Toute créature touchée par ce rayon (ce qui nécessite une attaque de contact à distance) est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins de réussir un jet de Réflexes (DD 14). Cette utilisation dépense 1 charge.
- Le troisième mot de commande génère un cône de lumière aveuglante de 10 mètres de long. Même si cette vive lueur ne dure qu'une fraction de seconde, toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes (DD 14) sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. De plus, leur rétine est partiellement endommagée, et ce de manière permanente: par la suite, elles subissent un malus de –1 aux jets d'attaque, de Détection et de Fouille. Cette utilisation dépense 5 charges.

Une rétine endommagée peut être soignée par *guérison de la cécité/surdité* ou *guérison des maladies*. Une *gemme d'illumination* nouvellement créée a 50 charges. Quand toutes ses charges ont été utilisées, elle perd toute sa magie.

Niveau de lanceur de sorts: 6. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *cécité/surdité, lumière du jour*. *Prix de vente:* 15 200 po. *Poids:* —.

Gemme de vision. De prime abord, rien ne permet d'établir que cette pierre précieuse finement taillée et polie est magique. Pourtant, quiconque regarde au travers bénéficie de l'effet du sort *vision lucide*.

Niveau de lanceur de sorts: 10. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *vision lucide*. *Prix de vente:* 75 000 po. *Poids:* —.

Gilet d'évasion. Les poches secrètes de ce gilet en soie contiennent des crochets de cambrioleur spéciaux, qui offrent un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Crochetage du personnage. Si les crochets sont séparés du gilet de plus de 5 mètres, ils perdent ce bonus, mais le retrouvent dès qu'on les ramène à portée. Le gilet lui-même confère un bonus d'aptitude de +6 aux jets d'Évasion.

Niveau de lanceur de sorts: 4. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *graisse, déblocage*. *Prix de vente:* 2000 po. *Poids:* —.

Forteresse de Daern

Harpe de suggestion. Cet instrument de musique est doré et sculpté avec soin. Son utilisateur peut tenter de faire passer une *suggestion* (jet de Volonté annule, DD 14) à condition d'en jouer sans interruption pendant 10 minutes et de réussir un jet de Représentation (DD 15). Si le personnage obtient un 1 naturel au jet de compétence, sa prestation est si désastreuse qu'elle enrage ceux qui l'entendent.

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions:* Création d'objets merveilleux, *suggestion*. *Prix de vente:* 7500 po. *Poids:* 2,5 kg.

Havresac d'Hévard. Ce sac à dos semble bien confectionné, mais aussi passablement usé et on ne peut plus ordinaire. Il est fait de cuir tanné avec soin et ses bretelles sont renforcées par des boucles en laiton. Il possède deux poches de côté, apparemment assez larges pour contenir, chacune, un volume correspondant à un litre de liquide. En réalité, ces deux poches sont l'équivalent de *sacs sans fond* pouvant accueillir un volume maximal de 60 dm³ ou un poids ne dépassant pas 10 kilos. Quant à la poche centrale, elle peut contenir quatre fois plus, soit 240 dm³ (1/4 m³) ou 40 kilos. Même chargé au maximum, le havresac ne pèse que 2,5 kilos.

Une telle capacité est déjà fort intéressante, mais le *havresac d'Hévard* possède un autre pouvoir qui l'est plus encore: chaque fois que son possesseur plonge la main dedans pour en sortir un certain objet, celui-ci se trouve systématiquement au-dessus. Le personnage ne perd donc aucun temps à fouiller dans son sac, et une action libre lui suffit pour récupérer l'objet désiré. Le sac (et tout ce qu'il contient) bénéficie d'un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau. Ce large récipient est généralement taillé dans un minéral semi-précieux bleu ou vert, tel que la malachite, le lapis-lazuli, l'azurite, la turquoise, le péridot ou même le jade. Relativement fragile, il fait une trentaine de centimètres de diamètre et deux fois moins de profondeur. Il suffit d'emplir la jatte d'eau douce et de prononcer l'incantation appropriée (ce qui prend 1 round entier) pour voir apparaître un élémentaire de l'Eau de taille G. La jatte fonctionne en tout point comme le sort *convocation de monstres VI*. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut remettre de l'eau dans la jatte chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Si l'on utilise de l'eau salée, l'élémentaire qui apparaît est de taille TG et la jatte produit un effet similaire au sort *convocation de monstres VII*. Voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples précisions concernant les élémentaires de l'Eau.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII*. *Prix de vente* : 100 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Lanterne révélatrice. Cette lanterne fonctionne comme une lanterne à capote normale. Mais en plus, quand elle est allumée, elle révèle la présence de toutes les créatures et de tous les objets invisibles dans un rayon de 7,50 mètres, comme le sort *négation de l'invisibilité*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *négation de l'invisibilité*. *Prix de vente* : 30 000 po. *Poids* : 1 kg.

Liens mystiques de Bilarro. Quand on le voit pour la première fois, cet objet extrêmement puissant paraît n'être qu'une vulgaire boule de métal rouillé de 7 à 8 centimètres de diamètre. Il faut l'examiner de près pour remarquer que sa surface est comme couverte de bandelettes métalliques.

Quand la boule est jetée sur un adversaire en prononçant le mot de commande, les bandes se déploient et se referment sur leur cible en cas d'attaque de contact à distance réussie. Elles permettent de capturer et d'immobiliser une créature de taille G ou moins, le prisonnier ne pouvant presque rien faire (voir ci-dessous) tant que le personnage ne prononce pas une seconde fois le mot de commande (ce qui retransforme les *liens mystiques* en sphère métallique). La créature emprisonnée peut détruire les *liens mystiques* (et les rendre inutilisables) en réussissant un jet de Force (DD 30). Elle peut également leur échapper sur un jet d'Évasion réussi (DD 30).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *poigne de Bigby*. *Prix de vente* : 26 000 po. *Poids* : 500 g.

Livre magique de Boccob. Ce livre confectionné avec soin est toujours de taille modeste, ses dimensions dépassant rarement 30 cm x 20 cm x 2,5 cm. Fait pour durer, il est également étanche, et sa couverture est composée de deux plaques en fer décorées d'argent et fermée par une serrure.

Les pages du *livre magique de Boccob* acceptent toutes les incantations magiques que l'on peut souhaiter y inscrire, jusqu'à un total de 45 sorts, quel que soit leur niveau. Il est donc extrêmement recherché par les magiciens, qui aiment s'en faire un livre de sorts. Si l'on en trouve un dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, il n'y a jamais la moindre formule magique à l'intérieur.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *page secrète*. *Prix de vente* : 9500 po. *Poids* : 500 g.

Loupe de détection. Ce verre taillé de forme circulaire permet à son utilisateur de remarquer les plus infimes détails qui soient, ce qui se traduit par un bonus de +10 aux jets de Fouille. Il aide également à suivre les traces, conférant un bonus de +10 aux jets de Pistage. Le verre fait une quinzaine de centimètres de diamètre. Il est muni d'une monture et d'une poignée, l'ensemble constituant la loupe. Il est impossible d'utiliser cet objet si l'on porte déjà des lunettes ou des lentilles magiques.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision lucide*. *Prix de vente* : 3500 po. *Poids* : 500g.

Lunettes grossissantes. Les verres de ces lunettes sont faits d'un cristal spécialement enchanté. Quiconque les chausse y voit nettement mieux que la normale à très courte distance (pas plus de 30 centimètres). Cette perception bien plus nette du moindre détail se traduit par un bonus de +5 aux jets de Fouille dès que le personnage a la possibilité de remarquer des fissures, de petites marques, ou d'autres imperfections similaires. Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents et en bon état.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision lucide*. *Prix de vente* : 1000 po. *Poids* : 500 g.

Lunettes de nyctalope. Les verres de ces lunettes ont été taillés dans un cristal noir. Même si elles paraissent opaques, quiconque les chausse y voit normalement et acquiert le pouvoir de vision dans le noir (jusqu'à une portée de 20 mètres). Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents et en bon état.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision dans le noir*. *Prix de vente* : 8000 po. *Poids* : 500 g.

Lyre de bâtisseur. Pour peu que le propriétaire de cet instrument de musique sache jouer le bon morceau, quelques notes suffisent pour contrer les attaques portées contre tous les matériaux de construction (murs, planchers, toits, etc.) dans un rayon de 100 mètres. Cela inclut l'effet d'un *cor de dévastation* ou du sort *désintégration*, mais aussi les coups de bélier et les attaques portées par les machines de guerre. La lyre peut être utilisée de cette manière une fois par jour, et la protection se prolonge pendant 30 minutes.

Comme son nom l'indique, la lyre permet également de bâtir. Une fois par jour, elle peut produire une mélodie construisant magiquement des bâtiments ou creusant des galeries, des tranchées, etc. L'effet produit en 30 minutes de musique fournit un résultat égal au travail de 100 humains pendant 3 jours. Chaque heure après la première, le personnage jouant de la lyre doit réussir un jet de Représentation (DD 18). Dès qu'il en rate un, il doit s'arrêter et attendre au moins une semaine pour pouvoir réutiliser ce pouvoir de la lyre.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *fabrication*. *Prix de vente* : 13 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Lyre de bâtisseur

Maillet des titans. Cet énorme maillet fait 2,40 mètres de long. Utilisé comme arme, il fonctionne comme une *massue +3* et inflige des dégâts triplés aux objets inanimés. Son porteur doit toutefois avoir un minimum de 18 en Force pour pouvoir s'en servir correctement, sans quoi tous ses coups s'accompagnent d'un malus de –4 au jet d'attaque.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *poing de Bigby*. *Prix de vente* : 25 000 po. *Poids* : 80 kg.

Main du mage. Cette main d'elfe momifiée est fixée à une chaîne en or permettant de la porter autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Elle permet à son possesseur de lancer à volonté le sort *manipulation à distance*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *manipulation à distance*. *Prix de vente* : 1000 po. *Poids* : 1 kg.

Main miraculeuse. Cette main humaine momifiée est fixée à une lanière de cuir permettant de l'attacher autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Si un anneau magique est glissé à l'un des doigts de la main, le possesseur de cette dernière bénéficie de ses pouvoirs comme s'il le portait lui-même, et l'anneau vient en plus des deux auxquels il a normalement droit (grâce à la *main miraculeuse*, il est donc possible de porter trois anneaux magiques en même temps). La main ne peut porter qu'un seul anneau à la fois.



En plus, la *main miraculeuse* permet de lancer *détection de l'invisibilité* et *lumière du jour* (1 fois par jour chacun).

Niveau de lanceur de sorts: 9. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *détection de l'invisibilité, lumière du jour, animation des morts. Prix de vente*: 7200 po. *Poids*: 1 kg.

Manuel de coordination physique. Ce gros ouvrage contient mille conseils sur la façon d'améliorer son équilibre et sa coordination physique. De plus, un puissant enchantement a été intégré au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Dextérité (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

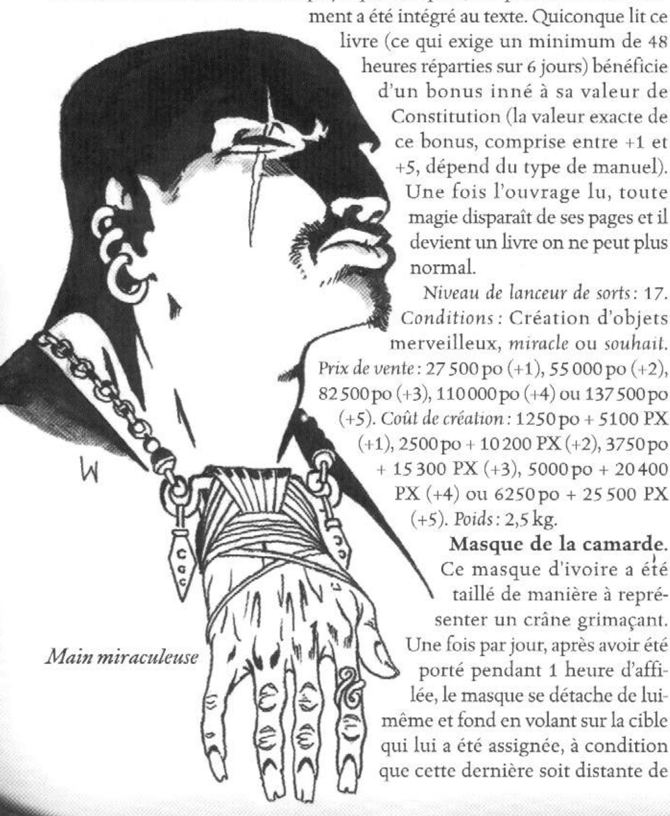
Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait. Prix de vente*: 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5). *Coût de création*: 1250 po + 5100 PX (+1), 2500 po + 10 200 PX (+2), 3750 po + 15 300 PX (+3), 5000 po + 20 400 PX (+4) ou 6250 po + 25 500 PX (+5). *Poids*: 2,5 kg.

Manuel de remise en forme. Ce gros ouvrage contient mille conseils de remise en forme, depuis les exercices physiques à pratiquer couramment jusqu'à l'alimentation à suivre. De plus, un puissant enchantement a été intégré au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Force (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait. Prix de vente*: 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5). *Coût de création*: 1250 po + 5100 PX (+1), 2500 po + 10 200 PX (+2), 3750 po + 15 300 PX (+3), 5000 po + 20 400 PX (+4) ou 6250 po + 25 500 PX (+5). *Poids*: 2,5 kg.

Manuel de vitalité. Ce gros ouvrage contient mille conseils pour garder une excellente condition physique. De plus, un puissant enchantement a été intégré au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Constitution (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait. Prix de vente*: 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5). *Coût de création*: 1250 po + 5100 PX (+1), 2500 po + 10 200 PX (+2), 3750 po + 15 300 PX (+3), 5000 po + 20 400 PX (+4) ou 6250 po + 25 500 PX (+5). *Poids*: 2,5 kg.



Main miraculeuse

Masque de la camarde. Ce masque d'ivoire a été taillé de manière à représenter un crâne grimaçant. Une fois par jour, après avoir été porté pendant 1 heure d'affilée, le masque se détache de lui-même et fond en volant sur la cible qui lui a été assignée, à condition que cette dernière soit distante de moins de 15 mètres. Le *masque de la camarde* effectue une attaque de contact au corps à corps. En cas de succès, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup, comme si elle venait d'être affectée par le sort *doigt de mort*. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit 3d6+13 points de dégâts. Que l'attaque soit couronnée de succès ou non, le masque revient, toujours en volant, se fixer sur le visage de son propriétaire.

Niveau de lanceur de sorts: 13. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *vol, doigt de mort, animation d'objet. Prix de vente*: 25 000 po. *Poids*: 1,5 kg.

Masque de la camarde

Médaillon des pensées. Ce pendentif prend la forme d'un disque fixé à une chaîne. Le plus souvent fait de bronze, de cuivre ou de faux argent, alliage à base de cuivre, de zinc et de nickel, il permet à qui le porte autour du cou de lire les pensées des autres, comme à l'aide du sort *détection de pensées*.

Niveau de lanceur de sorts: 5. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *détection de pensées. Prix de vente*: 12 000 po. *Poids*: —.

Miroir d'emprisonnement. Ce miroir de cristal est le plus souvent un carré de 1,20 mètre de côté, encadré de métal ou de bois. Il peut être fixé au mur et activé à l'aide d'un mot de commande. Le même mot de commande le désactive. Le miroir contient de 13 à 18 (1d6+12) compartiments extradimensionnels. Toute créature approchant à moins de 10 mètres et contemplant son reflet dans le miroir doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine d'être aspirée dans l'un des compartiments. Quelqu'un qui ignore la véritable nature du miroir voit systématiquement son reflet et risque donc de se retrouver emprisonné. Par contre, un individu conscient du danger n'a que 50% de chances de voir son reflet s'il détourne les yeux (voir le pouvoir spécial Regard, page 79).

Quand une créature rate son jet de sauvegarde, elle est aspirée à l'intérieur du miroir, quelle que soit sa taille. Morts-vivants et créatures artificielles ne peuvent être absorbés, pas plus que les objets inanimés ou la matière non vivante. L'équipement de la victime reste derrière elle, de même que tout ce qu'elle portait ou tenait à la main. Si le propriétaire du miroir connaît le mot de commande approprié, il peut appeler le reflet de n'importe quelle créature emprisonnée dans l'un des compartiments extradimensionnels et discuter avec elle. Un autre mot de commande libère le prisonnier. Ces deux mots de commande (appel et libération) sont différents pour chaque prisonnier.

Si le miroir vient à dépasser ses capacités de détention, un de ses captifs (déterminé aléatoirement) est relâché afin de faire de la place à la dernière victime en date. Si le miroir est brisé, tous les prisonniers sont libérés. Ils attaquent aussitôt le propriétaire de l'objet pour se venger.

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *emprisonnement. Prix de vente*: 152 000 po. *Poids*: 25 kg.

Miroir d'opposition. Cet objet ressemble à un miroir normal, de 1,20 mètre de long sur un petit mètre de large. Fait pour être fixé au mur, on l'active à l'aide d'un mot de commande (le même mot le désactive). Dès qu'une créature voit son reflet dans le miroir, son double se matérialise immédiatement et l'attaque. Le double a les mêmes possessions que l'original, y compris ses objets magiques. À la mort de l'un des deux adversaires, le double disparaît, ainsi que tout son équipement.

Niveau de lanceur de sorts: 15. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *clone. Prix de vente*: 92 000 po. *Poids*: 22,5 kg.

Miroir de révélation. Ce miroir mesure 1,50 mètre de long sur une soixantaine de centimètres de large. Si son possesseur connaît les mots de commande appropriés, il peut faire appel à l'objet pour obtenir les effets suivants:

- Lire les pensées de toute créature dont le reflet est visible dans le miroir (même si elles sont exprimées dans une langue inconnue), du moment que l'utilisateur se trouve à moins de 7,50 mètres du miroir.
- L'utiliser comme une *boule de cristal*. Le personnage peut scruter des lieux se trouvant dans d'autres plans, pour peu qu'il les connaisse suffisamment.
- S'en servir comme portail pour se rendre dans d'autres lieux. L'utilisateur commence par scruter normalement l'endroit qui l'intéresse, après quoi il n'a plus qu'à passer au travers du miroir pour atteindre sa destination.

Un portail invisible reste sur place à l'endroit où le personnage arrive, et ce dernier peut l'emprunter pour repartir. Une fois qu'il le fait, le portail se referme aussitôt. Sinon, il disparaît de lui-même au bout de 24 heures, piégeant éventuellement l'utilisateur, ou plus tôt si le personnage prononce le mot de commande approprié. Les créatures ayant au moins 12 en Intelligence ont autant de chances de remarquer le portail qu'un capteur magique émis par le sort *scrutation*. Toute créature passant par ce portail réapparaît dos au miroir.
- Une fois par semaine, le miroir répond avec une grande précision à une brève question concernant une créature dont l'image est visible à sa surface.

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, clairvoyance/clairaudience, scrutation, communion, portail*. *Prix de vente* : 175 000 po. *Poids* : 20 kg.

Onguent des roches. Cette étrange pommade a deux usages. Si on en applique une dose (soit 25 grammes) sur une créature pétrifiée, elle ramène cette dernière à la vie (comme le sort *transmutation de la pierre en chair*). À l'inverse, si une créature de chair et de sang s'en enduit la peau, elle bénéficie de l'équivalent du sort *peau de pierre*.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *peau de pierre, transmutation de la pierre en chair*. *Prix de vente* : 4000 po par dose. *Poids* : —.

Orbe des tempêtes. Cette boule de verre fait 25 centimètres de diamètre. Son possesseur peut appeler les manifestations climatiques de son choix, y compris des tempêtes d'une violence surnaturelle. Une fois par jour, le personnage peut se servir de l'orbe pour faire appel au sort *contrôle du climat*. Une fois par mois, il peut également lancer *tempête vengeresse*. Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus de chance de +2 à tous les jets de sauvegarde et de compétence en rapport avec le climat (y compris ceux qui concernent la survie en milieu particulièrement chaud ou froid, mais seulement si ces températures extrêmes sont liées au climat, pas si le personnage marche dans les flammes ou est pris pour cible par un *cône de froid*, par exemple).

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *contrôle du climat, tempête vengeresse*. *Prix de vente* : 38 000 po. *Poids* : 3 kg.

Perle de Sagesse. Cette perle fixée à une chaîne fine augmente la valeur de Sagesse de qui la porte autour du cou. Le bonus d'altération conféré est de +2, +4 ou +6, selon la nature de la perle. À noter qu'il est impossible de porter cet objet en même temps qu'un collier ou une amulette, par exemple.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *communion ou mythes et légendes*. *Prix de vente* : 4000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). *Poids* : —.

Perle des sirènes. Cette perle est splendide et d'un grain très fin ; elle vaut manifestement un minimum de 1000 po. Si son possesseur la serre fermement en ramenant sa main sur son cœur et s'il tente ensuite d'exécuter une action en rapport avec les pouvoirs de la perle, il comprend la nature de cette dernière et peut faire appel à toutes ses propriétés.

La perle permet à son propriétaire de respirer sous l'eau avec autant d'aisance que s'il se trouvait à l'air libre. De plus, le personnage a une vitesse de déplacement de 20 mètres sous l'eau, et il peut agir normalement (combattre avec n'importe quelle arme, lancer des sorts, etc.) dans cet élément.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique, liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 15 300 po. *Poids* : —.

Perle de thaumaturgie. Cette perle en apparence normale, tant par la taille que par l'éclat, est en réalité un ustensile précieux pour tout lanceur de sorts préparant ses incantations à l'avance (ce qui est le cas des magiciens, prêtres, druides, paladins et rôdeurs). Une fois par jour, le personnage peut, en prononçant le mot de commande, se rappeler d'un sort qu'il a préparé puis lancé dans le courant de la journée. Le sort doit être d'un niveau correspondant à la perle. Il existe dix types différents de *perles de thaumaturgie* : les neuf premiers permettent de se rappeler d'un sort du 1er au 9e niveau, tandis que le dernier permet de se remémorer deux sorts (de niveau différent ; 6e niveau maximum).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer des sorts correspondant au niveau de la perle. *Prix de vente* : 1000 po (1er niveau), 4000 po (2e niveau), 9000 po (3e niveau), 16 000 po (4e niveau), 25 000 po (5e niveau), 36 000 po (6e niveau), 49 000 po (7e niveau), 64 000 po (8e niveau), 70 000 po (2 sorts ne dépassant pas le 6e niveau) ou 81 000 po (9e niveau). *Poids* : —.

Phylactère du croyant. Cet objet religieux prend la forme d'une petite boîte renfermant des textes religieux et fixée à une lanière de cuir faisant office de bandeau. Aucun moyen non magique ne permet de découvrir sa fonction tant qu'il n'est pas en contact avec le front de son utilisateur (il ne fonctionne pas en même temps qu'un casque, par exemple). Le porteur d'un *phylactère du croyant* est instantanément conscient des actes (ou des objets, effets magiques, etc.) qui seraient contraires à son alignement et qui pourraient nuire à la relation qu'il entretient avec son dieu. Dès que le personnage risque d'accomplir une action déconseillée ou de se saisir d'un objet qu'il devrait éviter, le phylactère le prévient, pour peu qu'il réfléchisse quelques instants, avant d'agir, aux possibles conséquences de son choix.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos* ou *détection du Mal* (un des quatre). *Prix de vente* : 1000 po. *Poids* : —.

Pierre d'alerte. Pour peu que son propriétaire prononce le mot de commande, ce cube de pierre se fixe à n'importe quel objet. Si l'objet est par la suite touché par quelqu'un qui n'a pas d'abord dit le même mot de commande, la *pierre d'alerte* émet un long cri perçant qui s'entend à 400 mètres de distance en l'absence de barrières propres à étouffer le bruit. Elle crie pendant 1 heure sans discontinuer.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *alarme*. *Prix de vente* : 1000 po. *Poids* : 1 kg.

Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre. Cet objet est généralement une pierre mal polie et de forme étrange. Son possesseur n'a qu'à déclamer l'incantation appropriée pour qu'un élémentaire de la Terre de taille TG apparaisse, s'il y a de la terre, de la boue ou de l'argile à proximité. L'incantation demande 1 round entier et l'effet produit par la pierre est identique à celui du sort *convocation de monstres VII*, si ce n'est que l'identité de la créature appelée est déjà définie. Si l'élémentaire est convoqué à l'aide de sable ou de pierre non taillée, sa puissance est moindre : il est seulement de taille G et la pierre fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*. La zone de terre (ou argile, sable, etc.) servant de base de convocation doit faire au moins 1 m^2 en termes de surface, et plus de 0,1 m^3 en termes de volume (soit le même carré sur un minimum de 10 centimètres de profondeur). L'élémentaire apparaît au bout de 1d4 rounds. Voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples précisions à son sujet. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Une nouvelle base de convocation est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII*. *Prix de vente* : 100 000 po. *Poids* : 500 g.

Pierre ioun. Il existe de nombreux modèles de pierres ioun (voir table page suivante), qui ne font effet que quand elles flottent dans les airs, à moins d'un mètre de leur possesseur. Quand un personnage trouve une pierre, il doit la serrer dans sa main quelques instants, puis la relâcher : elle se met alors à tourner autour de sa tête, en décrivant une orbite dont le rayon est égal à 1d3 x 30 centimètres. Par la suite, il faut attraper la pierre pour la séparer de son propriétaire. Ce dernier peut la ranger quand il le souhaite (par exemple, pour dormir), mais dans ce cas, il perd temporairement le bénéfice qu'elle lui procure. Chaque *pierre ioun* a les caractéristiques suivantes : CA 24, 10 points de résistance, 5 en solidité.

La régénération prodiguée par les *pierres ioun* d'un blanc laiteux fonctionne comme celle d'un *anneau de régénération* (la pierre doit être en activité pour permettre de récupérer les points de vie perdus). Celles qui sont lavande ou vert et lavande ont le même effet qu'un *sceptre d'absorption*, si ce n'est qu'elles ne peuvent absorber des sorts que si le personnage se tient prêt à le faire (en préparant son action au début du round) et que l'énergie qu'elles absorbent n'est jamais réutilisable (leur possesseur ne peut donc pas s'en servir pour lancer ses propres sorts, contrairement à ce qui se produit avec un *sceptre d'absorption*). Enfin, les sorts stockés dans les pierres violet vif doivent être jetés dans la pierre par un lanceur de sorts, après quoi ils peuvent être utilisés par n'importe qui (voir le fonctionnement de l'*anneau à sorts*).

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit avoir atteint le niveau 12+. *Prix de vente* : voir ci-dessus. *Poids* : —.

Pierre porte-bonheur. Cet objet magique prend souvent la forme d'un morceau d'agate grossièrement poli ou d'une autre pierre similaire. Son possesseur gagne un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *faveur divine*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : —.

PIERRES IOUN

Couleur	Forme	Effet	Prix de vente
Gris terne	Variable	Pierre « morte » ; tourne sans conférer le moindre pouvoir	25 po
Rose laiteux	Prismatique	Bonus de parade de +1 à la CA	4000 po
Translucide	Fusiforme	Permet de subsister sans boire ni manger	5000 po
Bleu pâle	Rhomboïdale	Bonus d'altération de +2 en Force	8000 po
Rouge sang	Sphérique	Bonus d'altération de +2 en Dextérité	8000 po
Rose vif	Rhomboïdale	Bonus d'altération de +2 en Constitution	8000 po
Rouge et bleue	Sphérique	Bonus d'altération de +2 en Intelligence	8000 po
Bleu incandescent	Sphérique	Bonus d'altération de +2 en Sagesse	8000 po
Rose et verte	Sphérique	Bonus d'altération de +2 en Charisme	8000 po
Bleu nuit	Rhomboïdale	Vigilance (comme le don du même nom)	8000 po
Violet vif	Prismatique	Stocke six niveaux de sorts	12 000 po
Irisée	Fusiforme	Permet de subsister sans respirer	15 000 po
Vert pâle	Prismatique	Bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence	20 000 po
Blanc laiteux	Fusiforme	Régénération (1 pv/heure)	20 000 po
Lavande	Ellipsoïdale	Absorbe les sorts jusqu'au 4e niveau*	20 000 po
Vert et lavande	Ellipsoïdale	Absorbe les sorts jusqu'au 8e niveau**	40 000 po

* Après avoir absorbé 20 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

** Après avoir absorbé 50 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

Pigments merveilleux de Nolzur. Ces poudres colorées magiques permettent de créer des objets permanents en les dessinant en deux dimensions. On les applique à l'aide d'un pinceau dont les poils doivent être d'origine naturelle (cheveux ou fourrure). Une fois le dessin achevé, le personnage doit se concentrer pour faire naître l'objet. Un pot de *pigments merveilleux de Nolzur* permet de créer un objet de 27 m³ maximum en le représentant en deux dimensions sur une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté). Ainsi, un dessin de fosse de 3 mètres de large fera apparaître un trou de 3 mètres de profondeur, la représentation d'une pièce de 3 m x 3 m donnera naissance à une salle cubique de 3 mètres de plafond, et ainsi de suite.

On ne peut dessiner que des objets normaux et inanimés (porte, cellule, arbre, fleur, etc.), pas des créatures, quelles qu'elles soient. Les pigments doivent être appliqués sur une surface (porte, mur, plancher, etc.), ce qui nécessite 10 minutes. Ils ne peuvent pas créer des objets magiques. Malgré leur aspect précieux, les objets de valeur dessinés par les pigments (or, platine, gemmes, bijoux, ivoire, etc.) sont en réalité constitués de matériaux vulgaires (fer blanc, plomb, verroterie, os et autres). Le possesseur des pigments peut s'en servir pour créer des armes et des armures non enchantées, ainsi que tout objet dont la valeur ne dépasse pas 2000 po.

Tous les objets créés sont non magiques. L'effet des pigments est instantané.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *création majeure*. *Prix de vente :* 5500 po. *Poids :* —.

Pioche des titans. Cet outil mesure 3 mètres de long. Toute créature de taille TG ou plus peut s'en servir pour démolir des remparts de terre battue au rythme d'un cube de 3 mètres d'arête toutes les 10 minutes. La pioche permet également d'attaquer la roche, mais plus lentement (le même cube exigera une heure de travail). Si l'on s'en sert comme arme, la *pioche des titans* est l'équivalent d'une *morgenstern gigantesque* +3, infligeant 4d6 points de dégâts à chaque coup (base à laquelle vient s'ajouter son bonus de +3 et ceux de son utilisateur, le cas échéant).

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *excavation*. *Prix de vente :* 23 000 po. *Poids :* 60 kg.

Plume de Quaal. Ces plumes enchantées ont été taillées selon plusieurs formes, chacune correspondant à un pouvoir précis. Chaque plume n'est utilisable qu'une seule et unique fois.

— *Ancre :* permet d'amarrer une embarcation et de s'assurer qu'elle restera immobile pendant une journée maximum.

— *Arbre :* fait jaillir du sol un chêne de 20 mètres de haut et de 12 mètres de large. L'effet est instantané.

— *Bateau cygne :* fait apparaître un grand bateau en forme de cygne, capable d'évoluer sur l'eau avec une vitesse de déplacement de 20 mètres. Il peut transporter jusqu'à 8 chevaux, 32 créatures de taille M, ou toute combinaison équivalente. Le navire disparaît au bout d'une journée.

— *Éventail :* crée un grand éventail battant l'air avec suffisamment de vigueur pour faire avancer un bateau à un peu plus de 20 nœuds (soit environ 40 km/h). Ce courant d'air n'est pas cumulable avec les vents existants : si un vent violent souffle déjà, l'apparition de l'éventail ne pourra pas créer des vents de tempête dans la zone affectée. Par contre, il permet de générer une zone de calme relatif dans la tourmente (même si la taille des vagues n'est en rien diminuée par sa présence). L'éventail peut être utilisé pendant un maximum de 8 heures. Il ne fonctionne pas sur la terre ferme.

— *Fouet :* se transforme en grand fouet de cuir qui se comporte comme une arme dansante pour peu qu'on lui désigne un adversaire (voir page 187). Le fouet a les caractéristiques suivantes : bonus de base à l'attaque de +10, 1d6+1 points de dégâts de base, bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, s'il touche, il peut effectuer une attaque de lutte dans la foulée (assortie d'un bonus de base à l'attaque de +15), en plus de son attaque normale. Il dure 1 heure maximum.

— *Oiseau :* permet de délivrer un message sans coup férir, comme s'il transitait par un pigeon voyageur. L'oiseau disparaît une fois la missive transmise.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *création majeure*. *Prix de vente :* 50 po (ancre), 100 po (arbre), 200 po (éventail), 300 po (oiseau), 450 po (bateau cygne) ou 500 po (fouet). *Poids :* —.

Poudre d'apparition. Cette fine poudre a un vague aspect métallique. Il suffit d'en jeter une poignée dans l'air pour qu'elle s'accroche à tous les objets et les rende visibles, tout comme le sort *poussière scintillante* (sauf que la *poudre d'apparition* ne produit pas de reflets aveuglants). Elle révèle également les chimères, les *images miroir* et les *projections d'image* pour ce qu'elles sont, et annule l'effet des sorts *flou* et *déplacement*, ainsi que des capes du même nom (fonctionnant en cela comme le sort *lueur féerique*). Enfin, une créature recouverte de *poudre d'apparition* est dans l'incapacité de se cacher. L'effet de la poudre dure 2d100 minutes.

La *poudre d'apparition* est généralement rangée dans de petits sachets en soie ou des sarbacanes en os, fermées aux deux extrémités afin d'éviter que la poudre s'échappe.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *poussière scintillante*. *Prix de vente :* 2100 po. *Poids :* —.

Poudre dessiccative. Cette poudre à nulle autre pareille a plusieurs usages. Si on la jette dans l'eau, elle en absorbe instantanément 1000 litres, soit 1 m³. Dans le même temps, la poudre devient une petite bille flottant à l'endroit où on l'a jetée (ou gisant sur le sol, si son action a été suffisante pour faire disparaître toute l'eau avec laquelle elle était en contact). Si cette bille est par la suite jetée, elle libère au point d'impact les 1000 litres d'eau qu'elle a emmagasinés. À noter qu'elle n'affecte que l'eau (douce ou salée), pas les autres liquides.

Si la poudre est employée contre une créature d'eau, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être détruite. Même en cas de succès, l'action de la poudre lui fait perdre 5d6 points de vie.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau*. *Prix de vente :* 850 po. *Poids :* —.

Poudre d'illusion. Cette poudre d'aspect anodin ressemble à de la poussière de craie ou de graphite, mais il suffit de la regarder fixement pour qu'elle change de forme et de couleur. Si on répand la *poudre d'illusion* sur une créature, cette dernière est affectée par l'équivalent du sort *changement d'apparence*, l'illusion étant décidée par celui qui a versé la poudre. Si le sujet n'est pas consentant, il a droit à un jet de Réflexes (DD 11) pour échapper à l'effet. L'illusion persiste pendant 1d6+6 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *chan-*

gement d'apparence. Prix de vente: 500 po. *Poids*: —.

Poudre de disparition. Cette poudre ressemble à de la *poudre d'apparition* et est généralement stockée de la même manière. Si on la répand sur un objet ou une créature, elle le rend invisible (comme à l'aide d'*invisibilité suprême*). La vision normale ne permet pas de voir les créatures ou objets recouverts de poudre, pas plus que les moyens magiques tels que *détection de l'invisibilité* ou *négation de l'invisibilité*. En revanche, la *poudre d'apparition* contre l'effet de la *poudre de disparition*, rendant visibles les créatures et objets affectés par cette dernière. D'autres sens que la vue, tels que l'ouïe et l'odorat, peuvent éventuellement permettre de repérer une créature bénéficiant de la protection prodiguée par cette poussière.

L'*invisibilité suprême* conférée par la *poudre de disparition* dure 2d10 minutes (1d10+10 si l'application est minutieuse).

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *invisibilité suprême*. *Prix de vente*: 3500 po. *Poids*: —.

Poudre de dissimulation des traces. Cette poudre d'aspect normal est en réalité associée à un enchantement permettant à son possesseur d'effacer ses traces et celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée dans l'air pour qu'une salle de 100 m² maximum se couvre de poussière et se garnisse de toiles d'araignée, comme si elle était laissée à l'abandon depuis une dizaine d'années.

Une pincée de poudre répandue sur une route ou un chemin fait disparaître les traces d'une douzaine d'humains et de leurs chevaux, sur une distance de 1,5 kilomètre. L'effet est instantané, ce qui signifie qu'aucune aura magique ne plane par la suite sur la zone traitée. Les jets de Pistage s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD dans une zone affectée par de la *poudre de dissimulation des traces*.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *passage sans traces*. *Prix de vente*: 250 po. *Poids*: —.

Puits portable

Puits des mondes. Cet étrange objet interdimensionnel ressemble à s'y méprendre à un *puits portable*, mais tout ce qui est mis à l'intérieur se retrouve instantanément envoyé dans un autre monde (monde parallèle, autre planète ou autre plan, au gré du MD). Dès que le puits est déplacé, la destination change. Cet objet peut être ramassé et replié ou roulé sur lui-même, comme un *puits portable*. Les créatures et objets du monde sur lequel s'ouvre le puits peuvent eux aussi passer au travers (le portail fonctionne dans les deux sens).

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *portail*. *Prix de vente*: 82 000 po. *Poids*: —.

Puits portable. Ce cercle de textile est tissé à l'aide de toile d'araignée de phase, entremêlée de fils d'éther et de rayons de lumière stellaire. Une fois déployé, il fait 1,80 mètre de diamètre, mais il est possible de le replier sur lui-même, auquel cas il ne prend pas plus de place qu'un mouchoir de poche. Quand on l'étale à plat, il s'ouvre sur un espace extradimensionnel de 3 mètres de profondeur. Ce trou peut être refermé du dedans ou du dehors, en repliant les bords du tissu. Quelle que soit la méthode choisie, l'entrée disparaît, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur du puits continue d'exister.

Il n'y a pas d'air autre que celui qui entre dans le puits quand il est ouvert. Ce volume d'oxygène permet à une créature de taille M, ou deux de taille P, de respirer pendant 10 minutes (voir L'asphyxie, page 88). Le poids du cercle de tissu ne change pas, même si le puits est rempli (d'or, par exemple). Chaque *puits portable* s'ouvre sur un espace extradimensionnel différent. Si un *sac sans fond* est placé dans un *puits portable*, cela produit une déchirure dans le plan Astral; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un *puits portable* replié est rangé dans un *sac sans fond*, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Niveau de lanceur de sorts: 12. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *changement de plan*. *Prix de vente*: 14 000 po. *Poids*: —

Robe d'archimage. Cette robe d'aspect anodin peut être blanche (01–45 sur 1d100, ce qui correspond à un alignement bon), grise (46–75, alignement neutre) ou noire (76–00, alignement mauvais). Si son porteur est capable de lancer des sorts profanes, il gagne les bénéfices suivants:

- Bonus d'armure de +5 à la CA.
- Résistance à la magie de 17.
- Bonus de résistance de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Capacité à vaincre la résistance à la magie des autres comme si le personnage avait le don Efficacité des sorts accrue.

Si un personnage d'alignement mauvais enfile une robe blanche, il acquiert immédiatement trois niveaux négatifs, et le même phénomène se produit si un aventurier d'alignement bon revêt une robe noire. Si un individu bon ou mauvais se glisse dans une robe grise, ou si un personnage neutre enfile une robe blanche ou noire, la sanction est légèrement moins sévère, puisque le lanceur de sorts acquiert seulement deux niveaux négatifs. Ces niveaux négatifs n'entraînent jamais une perte de niveau effective, mais rien ne peut les faire disparaître tant que la robe est portée (même les sorts tels que *restauration* restent sans effet).

Niveau de lanceur de sorts: 14. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *armure de mage, bénédiction, résistance à la magie*, le créateur doit être du même alignement que la robe. *Prix de vente*: 75 000 po. *Poids*: 500 g.

Robe de camelot. De prime abord, cette robe n'a rien de remarquable, mais quiconque l'enfile s'aperçoit qu'elle est composée de multiples pièces de tissu de forme et de taille différentes, un peu comme si elle avait été rapiécée à la hâte. En réalité, ces morceaux de tissu sont magiques et le porteur de la robe est le seul à les voir, à avoir conscience de leur fonction et à pouvoir les détacher (au rythme d'un par round). Chaque pièce détachée se transforme en objet réel, comme indiqué ci-dessous. Une *robe de camelot* nouvellement créée a toujours deux pièces de tissu représentant chacun des objets suivants:

- Corde de chanvre (15 mètres)
- Dague
- Lanterne sourde (pleine d'huile et allumée)
- Miroir (en acier poli, 1,20 m x 60 cm)
- Perche (3 mètres)
- Sac

La robe possède également 4d4 pièces de tissu supplémentaires:

1d100	Résultat
01–07	Barque (3,50 m de long)
08–15	Bourse de 100 pièces d'or
16–22	Chiens de guerre, 2 (mêmes caractéristiques que les chiens de selle; voir le *Manuel des Monstres*)
23–29	Coffret en argent (15 cm x 15 cm x 30 cm), valeur 500 po
30–43	Échelle en bois (7,50 m de long)
44–49	Fenêtre (1,20 m x 60 cm, jusqu'à 60 cm de renfoncement)
50–57	Fosse ouverte (3 m x 3 m x 3 m)
58–65	Gemmes, 10 (100 po chacune)
66–72	Mulet (et fontes)
73–80	Parchemin de faible puissance (1 sort, déterminé aléatoirement)
81–87	Porte en fer (jusqu'à 3 m de haut et 3 m de large, barrée d'un côté; doit être placée verticalement, après quoi elle se fixe d'elle-même)
88–96	*Potion de soins importants*
97–00	Rejouez deux fois le dé

Il est possible d'avoir plusieurs fois le même objet. Une fois enlevées de la robe, les pièces de tissu ne sont pas remplacées, pas plus que les objets qu'elles représentent.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *fabrication*. *Prix de vente* : 7000 po. *Poids* : 500 g.

Robe de druide. Cette robe légère se porte par-dessus l'armure ou les vêtements normaux. Le plus souvent, elle est verte et ornée de motifs végétaux et animaliers. Si le druide qui la porte a acquis le pouvoir de forme animale, la robe lui permet d'y faire appel une fois de plus par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *métamorphose* ou le créateur doit être un druide de niveau 10+. *Prix de vente* : 5800 po. *Poids* : —.

Robe étoilée. Cette robe est généralement noire ou bleu nuit et constellée d'étoiles brodées, blanches ou argentées. Elle offre trois pouvoirs à son porteur :

- Elle lui permet de se rendre physiquement dans le plan Astral, de même que tout ce qu'il porte sur lui ou à la main.
- Elle lui confère un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Six des étoiles brodées au niveau de la poitrine peuvent être décrochées et utilisées comme des *shurikens* +5. Grâce à la robe, le personnage sait automatiquement manier ces projectiles, qui disparaissent une fois jetés (ils ne sont pas réutilisables).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *projectile magique* ; *changement de plan* ou *projection astrale*. *Prix de vente* : 58 000 po. *Poids* : 500 g.

Robe de mimétisme. Il suffit d'enfiler ce vêtement pour se rendre compte qu'il possède des propriétés hors du commun. Comme son nom l'indique, la *robe de mimétisme* permet à qui la porte de se fondre dans le paysage, ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +15 aux jets de Discrétion. De plus, le personnage peut, à volonté, prendre les traits d'une autre créature, comme s'il utilisait le sort *changement d'apparence*. Cette illusion a toutefois un champ d'action restreint, en ce sens que tous les amis du porteur de la robe le voient tel qu'il est vraiment.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *changement d'apparence*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : 500 g.

Robe prismatique. Le porteur de cette robe peut lui demander de prendre une succession de couleurs incroyables et mouvantes, qui s'enchaînent sans répit de haut en bas et semblent le vêtir de vagues multicolores et éblouissantes. Ces couleurs ont trois effets : elles sont source d'hébétement chez les créatures entourant le porteur, aident ce dernier à se cacher et illuminent les environs. Une fois le mot de commande prononcé, la robe se pare de couleurs au bout de 1 round.

Pour commencer, les arcs-en-ciel qui se succèdent à la surface de la robe constituent l'équivalent d'une attaque de regard dans un rayon de 10 mètres. Toutes les créatures tournées vers le personnage sont hébétées pendant 1d4+1 rounds (jet de Volonté annule, DD 14). Il s'agit là d'un effet de type [mental].

Chaque round de scintillement successif réduit les chances de localiser le porteur de la robe, ce dernier étant de mieux en mieux camouflé : les attaques qui devraient normalement le toucher ont 10 % de chances de le rater dès le premier round, ce pourcentage augmentant de 10 % par round de scintillement (jusqu'à un maximum de 50 %, correspondant à un camouflage total).

Enfin, la robe éclaire dans une zone de 10 mètres de rayon.

La *robe prismatique* ne peut pas fonctionner plus de 10 rounds par jour, en continu ou non.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *couleurs dansantes, hypnose*. *Prix de vente* : 27 000 po. *Poids* : 500 g.

Robe de vision totale. Cette précieuse robe a l'air on ne peut plus normale tant qu'on ne l'a pas enfilée. À partir de ce moment, son porteur est capable de voir dans toutes les directions à la fois, grâce aux dizaines d'yeux magiques qui ornent la robe. Il bénéficie également de vision dans le noir (jusqu'à 40 mètres de portée) et voit les créatures et objets invisibles ou éthérés à la même distance (40 mètres).

La *robe de vision totale* confère également un bonus de circonstances de +15 aux jets de Détection et de Fouille. Son porteur conserve son bonus de Dextérité à la CA même quand il est pris au dépourvu, et il est impossible de le prendre en tenaille. Par contre, il ne peut jamais se protéger des créatures capables de l'attaquer grâce à leur regard (même si lui détourne ou ferme les yeux, la robe croise automatiquement le regard de la créature et il est affecté à travers elle).

S'ils sont lancés directement sur la robe, les sorts *lumière* et *flammes éternelles* « l'aveuglent » (autrement dit, lui font perdre ses pouvoirs) pendant 1d3 minutes, tandis que *lumière du jour* a le même effet, mais pour une durée plus importante (2d4 minutes).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision lucide*. *Prix de vente* : 90 000 po. *Poids* : 500 g.

Sac à malice. Ce petit sac a l'air vide et on ne peut plus anodin. Néanmoins, quiconque glisse la main à l'intérieur sent une petite boule de poils dans les replis du tissu. Si cette boule est retirée du sac et jetée par terre, elle se transforme en animal servant celui qui l'a sorti pendant 10 minutes (à moins qu'il ne soit tué avant ou que l'aventurier ne lui ordonne de retourner dans le sac). À la fin de ce délai, il disparaît automatiquement. Il existe trois modèles de sac, tous étant de couleur terne. Chaque sac contient des animaux différents. Référez-vous aux tables suivantes pour déterminer leur nature.

Gris		Rouille		Ocre	
1d100	Animal	1d100	Animal	1d100	Animal
01–15	Belette	01–30	Glouton	01–20	Cheval de guerre
16–25	Blaireau	31–60	Loup	21–50	Lion
26–40	Chat	61–75	Ours noir	51–80	Ours brun
41–70	Chauve-souris	76–00	Sanglier	81–90	Rhinocéros
71–00	Rat			91–00	Tigre

Les animaux tirés du sac sont toujours déterminés aléatoirement. Il est impossible d'en convoquer un second tant que le premier n'a pas disparu. Un *sac à malice* peut produire jusqu'à 10 animaux par semaine.

Niveau de lanceur de sorts : 3 (gris), 5 (rouille) ou 9 (ocre). *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels II* (gris), *convocation d'alliés naturels III* (rouille) *ou convocation d'alliés naturels V* (ocre). *Prix de vente* : 900 po (gris), 3000 po (rouille) ou 6300 po (ocre). *Poids* : —.

Sac sans fond. Ce grand sac en toile mesure environ 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large. Il s'ouvre sur un espace non dimensionnel (c'est-à-dire plus volumineux de l'intérieur que de l'extérieur), ce qui lui permet de contenir bien plus de choses que ses dimensions ne le laisseraient supposer. Son poids ne varie jamais, quoi que l'on mette à l'intérieur. Il dépend uniquement du modèle de sac, et c'est également ce critère qui détermine sa contenance totale :

Type de sac	Poids du sac	Contenu max. (poids)	Contenu max. (volume)	Prix de vente
1er modèle	7,5 kg	125 kg	1,25 m³	2500 po
2e modèle	12,5 kg	250 kg	2,5 m³	5000 po
3e modèle	17,5 kg	500 kg	5 m³	7400 po
4e modèle	30 kg	750 kg	7,5 m³	10 000 po

Si le sac est surchargé ou si un objet pointu vient à le transpercer (de l'intérieur ou de l'extérieur), il perd tous ses pouvoirs et son contenu est perdu à tout jamais. Si l'on retourne un *sac sans fond*, son contenu se renverse mais il reste parfaitement utilisable. Si une créature vivantes est enfermée dans le sac, elle a de l'air pendant 10 minutes, après quoi elle commence à suffoquer (voir L'asphyxie, page 88). Récupérer un objet à l'intérieur d'un *sac sans fond* exige une action de mouvement, sauf si le sac contient plus de choses qu'un sac à dos bien rempli (auquel cas une action complexe est nécessaire).

Si un *sac sans fond* est placé dans un *puits portable*, cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un *puits portable* replié est rangé dans un *sac sans fond*, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund*. *Prix de vente* : voir ci-dessus. *Poids* : voir ci-dessus.

Scarabée de protection. Ce petit médaillon a la forme d'un scarabée. Il dégage une légère aura magique. Il suffit de le tenir pendant 1 round pour qu'une inscription révélant qu'il s'agit d'un objet de protection apparaisse sur sa surface.

Le possesseur du scarabée gagne une résistance à la magie de 15. De plus, le bijou peut absorber jusqu'à 12 attaques de type absorption d'énergie ou mort immédiate (causée par des sorts ou effets magiques de type *doigt de*

mort). Dès qu'il a absorbé 12 attaques de ce genre, le scarabée tombe en poussière et rien ne permet de le récupérer. À noter qu'une attaque transférant deux niveaux négatifs à la créature touchée est comptabilisée comme deux attaques distinctes pour le *scarabée de protection* (celui-ci perd donc 2 « charges » d'un seul coup).

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *bénédiction, protection contre l'énergie négative, protection contre la mort* ; *souhait* ou *miracle*. *Prix de vente* : 38 000 po. *Poids* : —.

Serre-tête de lumière destructrice. Dès que son porteur prononce le mot de commande, ce serre-tête en or tout simple projette une décharge de *lumière brûlante* (3d8 points de dégâts, 1 fois par jour).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *lumière brûlante*. *Prix de vente* : 6480 po. *Poids* : —.

Serre-tête de lumière dévastatrice. Dès que son porteur prononce le mot de commande, ce serre-tête en or ouvragé projette une décharge de *lumière brûlante* (5d8 points de dégâts optimisés grâce à Quintessence des sorts, soit 40 points à chaque fois, 1 fois par jour).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *lumière brûlante*. *Prix de vente* : 23 760 po. *Poids* : —.

Serre-tête de persuasion. Ce serre-tête en argent confère un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Charisme de son porteur, ainsi qu'aux jets de compétence associés à cette caractéristique.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *charme-personne*. *Prix de vente* : 4500 po. *Poids* : —.

Solvant universel. Cet étrange liquide, que l'on trouve toujours par dose de 25 centilitres, paraît être de l'huile ou une potion magique. Si on l'étudie d'un peu plus près, il semble posséder les propriétés de l'*huile d'insaisissabilité*. Mais si on l'applique sur une substance collante, quelle qu'elle soit, il la dissout instantanément. Il annule les effets de la *colle universelle* et de toute autre substance adhésive. Une dose de *solvant universel* (25 cl) affecte 30 dm^3 de colle, soit un cube d'une trentaine de centimètres d'arête.

Si le liquide est distillé avec soin, ce qui réduit son volume des deux tiers, chaque dose (environ 8 cl après distillation) dissout 30 dm^3 de matière organique ou inorganique avec autant d'efficacité que si l'on venait d'employer le sort *désintégration*. Si la cible refuse de se laisser faire, il faut réussir une attaque de contact pour la toucher, et elle a ensuite droit à un jet de Vigueur (DD 19) pour résister à l'effet du *solvant universel*.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *désintégration*. *Prix de vente* : 2000 po (par dose). *Poids* : —.

Robe de vision totale

Statuette merveilleuse. Il existe plusieurs types de *statuettes merveilleuses*, qui représentent différentes créatures. Toutes font dans les 2 ou 3 centimètres de haut (à une exception près). Il suffit de prononcer le mot de commande approprié en jetant la statuette sur le sol pour qu'elle se transforme en créature de chair et d'os (sauf indication contraire), qui sert fidèlement son maître et obéit à toutes ses directives.

Si une *statuette merveilleuse* est cassée ou détruite sous forme de statuette, elle perd toute magie et devient inutilisable. Par contre, si elle est tuée sous forme animale, elle se retransforme en statuette et pourra de nouveau servir ultérieurement.

— *Chèvres d'ivoire*. Ces statuettes vont par trois, toutes étant légèrement différentes. Les fonctions de chacune sont les suivantes :

- *Chèvre de la terreur*. Quand son possesseur prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en monture ayant les mêmes caractéristiques qu'un cheval de guerre léger (mais bien plus poilue). Ses cornes sont détachables, et son cavalier peut s'en servir d'armes ; l'une d'elles est l'équivalent d'une *lance d'arçon +3*, l'autre d'une *épée longue +5*. En situation de combat, cette chèvre justifie son nom en dégageant une aura de *terreur* dans un rayon de 10 mètres (comme le sort du même nom, jet de Volonté annule, DD 16). On peut s'en servir une fois tous les quinze jours, pour un maximum de 3 heures à chaque fois.
- *Chèvre des titans*. Cette statuette se transforme en chèvre monstrueuse, plus grosse qu'un taureau et dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier noir, sauf qu'elle peut également combattre à l'aide de ses cornes acérées (deux attaques supplémentaires, infligeant 1d8+4 points de dégâts chacune). Si la chèvre charge, elle ne peut attaquer qu'à l'aide de ses cornes, mais si elle touche, elle bénéficie d'un bonus de +6 points de dégâts à chaque coup au but. Elle ne peut être appelée qu'une fois par mois, pour 12 heures seulement.

Chèvre de voyage. Cette statuette se transforme en monture rapide et résistante à l'effort, dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un cheval de bât (ou cheval lourd), même si son apparence diffère sensiblement. Elle peut voyager un maximum d'un jour par semaine, en continu ou par périodes ne dépassant pas un total de 24 heures. Une fois ce temps écoulé, elle retrouve sa forme de statuette pendant au moins 24 heures (voire plus si la semaine entière n'était pas écoulée lors de son utilisation précédente).

Après trois utilisations, chaque *chèvre d'ivoire* perd définitivement son pouvoir.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 21 000 po. *Poids* : —.

— *Chien d'onyx*. Dès que son propriétaire prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en chien possédant les caractéristiques d'un chien de guerre, si ce n'est qu'il a une Intelligence de 8, qu'il peut communiquer en commun et qu'il possède des facultés visuelles et olfactives hors du commun (il a le pouvoir spécial odorat et bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Détection et de Fouille). Enfin, il dispose de la vision dans le noir (jusqu'à 20 mètres) et voit l'invisible (comme à l'aide du sort *détection de l'invisibilité*). On peut l'appeler une fois par semaine, pour une période de 6 heures maximum. Il n'obéit qu'à son maître.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 15 500 po. *Poids* : —.

— *Corbeau d'argent*. Dès qu'on prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en corbeau, mais tout en gardant sa consistance métallique (ce qui lui confère une solidité de 10). Un autre mot de commande permet de l'envoyer délivrer un message, comme tout animal affecté par le sort *messager animal*. Sinon, il obéit aux ordres de son maître mais ne possède pas de pouvoirs spéciaux ni de facultés télépathiques. Il peut rester en corbeau pour un total de 24 heures par semaine, durée pas nécessairement continue.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *messager animal, animation d'objet*. *Prix de vente* : 3800 po. *Poids* : —.

— *Destrier d'obsidienne*. Cette statuette est en réalité un petit bloc informe de pierre noire. Il faut l'étudier de près pour se rendre compte qu'elle ressemble vaguement à une sorte de quadrupède. Toutefois, dès que le mot de commande est prononcé, elle se transforme en monture fantastique. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un cheval de guerre lourd, si ce n'est qu'elle peut également utiliser les pouvoirs suivants, à volonté et au rythme d'un par round : *vol, changement de plan* et *passage dans l'éther*. Le destrier accepte qu'on le monte, mais si son cavalier est d'alignement bon, il a 10 % de chances par utilisation de l'amener contre son gré dans l'un des plans inférieurs et de se retransformer automatiquement en statuette. On peut faire appel au *destrier d'obsidienne* une fois par semaine, pour un maximum de 24 heures d'usage continu. À noter que si la monture passe dans le plan Éthéré ou change de plan, son cavalier la suit. Cette statuette permet donc de se déplacer entre les plans.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vol, changement de plan, animation d'objet, passage dans l'éther*. *Prix de vente* : 28 500 po. *Poids* : —.

— *Éléphant de marbre*. Cette statuette est de loin la plus grande de toutes, puisqu'elle fait environ la taille d'une main d'homme. Dès que son possesseur prononce le mot de commande, elle grandit rapidement et se transforme en éléphant. L'animal obéit fidèlement à son maître, que celui-ci s'en serve de bête de somme, de monture ou d'allié au combat.

Les caractéristiques de l'éléphant sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*. On peut faire appel au pouvoir de la statuette jusqu'à quatre fois par mois, pour une durée maximale de 24 heures à chaque fois.



Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 17 000 po. *Poids* : —.

— *Griffon de bronze*. Une fois animé, le *griffon de bronze* se comporte en tout point comme un griffon normal, obéissant au propriétaire de la statuette. On peut faire appel à lui deux fois par semaine, pour un maximum de 6 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), le *griffon de bronze* se retransforme en minuscule statuette.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : —.

— *Hibou de chrysolite*. En fonction du mot de commande utilisé, cette statuette peut se transformer en grand duc (utilisez les caractéristiques de la chouette dans le *Manuel des Monstres*) ou en hibou géant. La transformation peut s'effectuer une fois par jour, pour une durée maximale de 8 heures à chaque fois. Néanmoins, la statuette perd tout son pouvoir après trois transformations en hibou géant. Le grand duc communique télépathiquement avec son maître, l'informant de tout ce qu'il voit ou entend (mais n'oubliez pas que son intelligence limitée peut être une source de différences d'interprétation entre lui et son propriétaire).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 9100 po. *Poids* : —.

— *Lions d'or*. Ces statuettes vont par deux. Quand on prononce le mot de commande, elles donnent naissance à deux lions adultes (voir le *Manuel des Monstres*). S'ils meurent au combat, il est impossible de les rappeler tant qu'une semaine entière n'est pas écoulée. Sinon, ils peuvent être utilisés une fois par jour, pour 1 heure maximum. Ils se transforment dans les deux sens dès que leur propriétaire prononce le mot de commande.

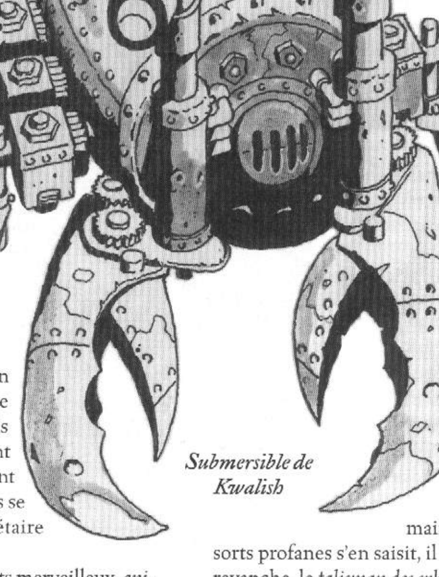
Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 16 500 po. *Poids* : —.

— *Mouche d'ébène*. Quand on l'anime, la *mouche d'ébène* devient une mouche grosse comme un poney, et dont les caractéristiques sont celles d'un hippogriffe (DV, CA, vitesse de déplacement, charge transportable, etc.), si ce n'est qu'elle est incapable de combattre. Elle peut être utilisée trois fois par semaine, pour un maximum de 12 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), la *mouche d'ébène* se retransforme en minuscule statuette.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : —.

Submersible de Kwalish. Cet objet a l'air d'un énorme tonneau en fer hermétiquement scellé, mais un petit loquet extrêmement difficile à trouver (jet de Fouille assorti d'un DD de 20) ouvre un panneau (en réalité, une écoutille) à l'une de ses extrémités. Quiconque se glisse à l'intérieur en rampant se retrouve face à 10 leviers dénués de la moindre inscription :

Levier (1d10)	Fonction
1	Déploie/rétracte les pattes et la queue
2	Ouvre/ferme le hublot frontal
3	Ouvre/ferme les hublots latéraux
4	Déploie/rétracte les pinces et les antennes
5	Referme brusquement les pinces
6	Avant/arrière
7	Virage à droite/à gauche
8	Ouvre/ferme les « yeux » (éclairant à l'aide du sort *flamme éternelle*)
9	Fait monter/descendre le submersible sous l'eau
10	Ouvre/ferme l'écoutille



Submersible de Kwalish

Le submersible a les caractéristiques suivantes :
Vitesse de déplacement : en avant 3 m, en arrière 6,50 m
CA : 20 (–1 taille, +11 naturelle)
Points de résistance : 200
Attaques : 2 pinces (+12 corps à corps)
Dégâts : pinces 2d8
Qualités spéciales : solidité 15

Il faut une action de mouvement pour actionner un levier, et aucun levier ne peut être actionné plus d'une fois par round. Mais comme deux personnes de taille M peuvent se glisser dans le submersible, celui-ci a la possibilité de se déplacer et d'attaquer au cours d'un même round (il suffit de se répartir les commandes). Le *submersible de Kwalish* peut opérer jusqu'à une profondeur de 300 mètres. Il contient suffisamment d'air pour que son équipage puisse respirer 1d4+1 heures durant (deux fois plus s'il n'y a qu'un seul personnage à l'intérieur). Quand tous ses appendices sont déployés, il ressemble à un homard géant.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet*, *flamme éternelle*, degré de maîtrise de 8+ en Connaissances (architecture et ingénierie). *Prix de vente* : 130 000 po. *Poids* : 250 kg.

Talisman des sphères. Ce gros anneau d'adamantium est inutile pour les individus incapables d'utiliser la magie profane. Trop large pour être porté au poignet ou au bras, il ne l'est pas assez pour être glissé autour du cou. La seule façon de s'en servir consiste donc à le tenir en main. Si un personnage ne pouvant pas lancer de sorts profanes s'en saisit, il subit instantanément 5d6 points de dégâts. En revanche, le *talisman des sphères* est d'une extrême importance pour un pratiquant de la magie profane tentant de contrôler une *sphère d'annihilation* (voir page 238), puisqu'il augmente fortement ses chances de succès en doublant le bonus que lui confère sa valeur d'Intelligence. Si le possesseur du talisman parvient à prendre le contrôle de la sphère, il doit ensuite le conserver en réussissant un nouveau jet chaque round. Par contre, en cas d'échec, la sphère se déplace automatiquement vers lui. À noter que si la plupart des sorts et effets de dissipation ou d'annulation de la magie restent sans effet sur une *sphère d'annihilation*, le talisman, lui, peut voir ses pouvoirs annulés temporairement ou définitivement par l'attaque appropriée (*sceptre d'annulation* ou *sceptre d'oblitération*, par exemple).

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *télékinésie*. *Prix de vente* : 9000 po. *Poids* : —.

Mouche d'ébène

Tapis volant. Ce tapis peut se déplacer dans les airs comme s'il était affecté par un sort de *vol* de durée illimitée. La taille, les capacités de transport et la vitesse de déplacement des divers modèles de *tapis volant* sont indiquées sur la table ci-après. Splendidement tissé, chaque tapis est activé par un mot de commande qui lui est propre. S'il se trouve suffisamment près pour entendre son propriétaire, celui-ci peut l'activer à distance, auquel cas il ne lui reste plus qu'à contrôler le tapis à la voix.

Taille	Capacité	Vitesse	Poids	Prix de vente
1,50 m x 1 m	150 kg	70 m	2,5 kg	18 000 po
2 m x 1,30 m	300 kg	60 m	4 kg	29 000 po
2,25 m x 1,50 m	450 kg	50 m	5 kg	41 000 po
3 m x 2 m	600 kg	40 m	7,5 kg	53 000 po

Illus. de W. Reynolds

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *vol*, *permanence*. *Prix de vente*: voir ci-dessus. *Poids*: voir ci-dessus.

Timbales de panique. Ces timbales mesurent une petite cinquantaine de centimètres de diamètre et sont montées sur un pied. Elles vont toujours par paire et n'ont a priori rien de remarquable. Pourtant, si l'on joue des deux en même temps, toutes les créatures distantes de moins de 40 mètres (sauf celles qui se trouvent dans une zone de 6 mètres autour des timbales) sont affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté annule, DD 16).

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *terreur*. *Prix de vente*: 30 000 po. *Poids*: 5 kg.

Torche éternelle. Cette torche n'est pas magique en soi, mais le sort *flamme éternelle* a été jeté dessus.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions*: *flamme éternelle* (aucun don n'est nécessaire). *Prix de vente*: 90 po. *Poids*: 500 g.

Traité d'autorité et d'influence. Ce gros ouvrage explique longuement comment persuader et inspirer les autres. De plus, un puissant enchantement a été intégré au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Charisme (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait*. *Prix de vente*: 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5). *Coût de création*: 1250 po + 5100 PX (+1), 2500 po + 10 200 PX (+2), 3750 po + 15 300 PX (+3), 5000 po + 20 400 PX (+4) ou 6250 po + 25 500 PX (+5). *Poids*: 2,5 kg.

Traité de compréhension. Ce gros ouvrage recèle de nombreux conseils pour développer son instinct et ses perceptions. De plus, un puissant enchantement a été intégré au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Sagesse (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait*. *Prix de vente*: 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5). *Coût de création*: 1250 po + 5100 PX (+1), 2500 po + 10 200 PX (+2), 3750 po + 15 300 PX (+3), 5000 po + 20 400 PX (+4) ou 6250 po + 25 500 PX (+5). *Poids*: 2,5 kg.

Traité de compréhension

Traité de perspicacité. Ce gros ouvrage multiplie les conseils et les exercices permettant d'améliorer sa mémoire et sa logique. De plus, un puissant enchantement a été intégré au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur d'Intelligence (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Niveau de lanceur de sorts: 17. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait*. *Prix de vente*: 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5). *Coût de création*: 1250 po + 5100 PX (+1), 2500 po + 10 200 PX (+2), 3750 po + 15 300 PX (+3), 5000 po + 20 400 PX (+4) ou 6250 po + 25 500 PX (+5). *Poids*: 2,5 kg.

Urne du mauvais génie. Le plus souvent en laiton ou en bronze, cette urne est fermée par un bouchon en plomb arborant des sceaux spéciaux. Une mince volute de fumée s'en échappe en permanence. Quand on l'ouvre, le mauvais génie enfermé à l'intérieur, un efrit, en sort aussitôt. Jetez 1d100. Il y a 10 % de chances (sur un résultat de 01–10) pour que l'efrit soit fou de rage et attaque immédiatement. À l'inverse, il a également 10 % de chances (91–00) d'accorder trois *souhaits* à la personne qui l'a libéré. Dans ces deux cas, il disparaît dès que le combat s'achève ou que les vœux ont été accordés. Le reste du temps (sur un résultat de 11–90), il sert loyalement le possesseur de l'urne pendant un maximum de 10 minutes par jour (ou jusqu'à sa mort). Rejouez le dé chaque fois que l'urne est ouverte afin de voir comment se comporte le mauvais génie. Les caractéristiques de l'efrit sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*, et plus précisément dans la famille des génies.

Niveau de lanceur de sorts: 14. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VII*. *Prix de vente*: 150 000 po. *Poids*: 500 g.

Urne fumigène. Cette urne métallique ressemble à une *urne du mauvais génie*, mais elle ne fait que dégager de la fumée. Si quelqu'un ôte le bouchon, un épais nuage noir se forme en 1 round, occupant une zone de 15 mètres de rayon autour de l'urne. Si celle-ci n'est pas rebouchée, la fumée se répand au rythme de 3 mètres par round, jusqu'à ce que le nuage ait atteint un rayon maximal de 30 mètres. À partir de ce moment, il cesse de croître, mais se renouvelle constamment tant que l'urne est ouverte. Pour chasser la fumée, l'urne doit être rebouchée en prononçant le mot de commande.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *pyrotechnie*. *Prix de vente*: 5200 po. *Poids*: 500 g.

Yeux d'anathème. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur et lui permettent de lancer le sort *anathème* sur toutes les créatures qui l'entourent (au rythme d'une par round). Il lui suffit de croiser le regard de sa cible pour l'attaquer. Si celle-ci rate un jet de Volonté (DD 11), elle se retrouve frappée d'*anathème*. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD de l'effet magique tombe à 10. Par contre, s'il possède les deux, il bénéficie en permanence du pouvoir de *perception de la mort* et peut lancer *mauvais œil* (DD 19) une fois par semaine.

Niveau de lanceur de sorts: 11. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *anathème*, *perception de la mort*, *mauvais œil*. *Prix de vente*: 24 500 po. *Poids*: —.

Yeux de charme. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur, qui peut ensuite lancer *charme-personne* rien qu'en croisant le regard de ses cibles (une par round). Si celles-ci ratent un jet de Volonté (DD 16), elles se retrouvent charmées. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD du jet de sauvegarde tombe à 10.

Niveau de lanceur de sorts: 7. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, Augmentation d'intensité, *charme-personne*. *Prix de vente*: 56 000 po. *Poids*: —.

Yeux de lynx. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, à qui elles confèrent un bonus de circonstances de +5 aux jets de Détection. Si un personnage ne porte qu'une seule lentille, il est pris d'étourdissement pendant 1 round, après quoi il peut s'en servir normalement à condition de garder l'autre œil fermé. Rien ne l'empêche bien évidemment d'enlever la lentille afin d'y voir normalement, ou de mettre la seconde pour bénéficier pleinement du pouvoir de cet objet.

Niveau de lanceur de sorts: 3. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *clairaudience/clairvoyance*. *Prix de vente*: 1000 po. *Poids*: —.

Yeux de pétrification. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, lui permettant de pétrifier ses adversaires d'un seul regard, comme le fait un basilic (voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples précisions sur l'attaque spéciale de cette créature). Ce pouvoir, qui s'accompagne d'un DD de 19, est utilisable un maximum de 10 rounds par jour. Il ne fonctionne que si l'utilisateur possède les deux lentilles.

Niveau de lanceur de sorts: 11. *Conditions*: Création d'objets merveilleux, *pétrification*. *Prix de vente*: 98 000 po. *Poids*: —.

OBJETS INTELLIGENTS

Certains objets possèdent une intelligence propre. Rendus conscients par le processus qui leur a donné leurs propriétés magiques, ils pensent et ressentent des émotions comme tout le monde, à tel point qu'il est souhaitable de les traiter comme des PNJ. Ils peuvent s'avérer de précieux alliés pour les personnages, mais aussi parfois de terribles ennemis ou une gêne constante. Les objets intelligents ont des propriétés supplémentaires, ainsi, parfois, que des pouvoirs extraordinaires. Enfin, certains ont été fabriqués dans un dessein spécial. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (ce qui signifie que les potions, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents). Les armes de corps à corps sont intelligentes dans 15 % des cas (un résultat de 01–15

Illus. de W. Reynolds

sur 1d100), mais cette proportion diminue fortement pour les armes de jet ou à projectiles (5 %), et plus encore pour les autres types d'objets (1 % seulement). Les objets intelligents peuvent être considérés comme des créatures à part entière puisqu'ils ont une valeur d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme (voir la définition que le *Manuel des Monstres* donne des créatures artificielles).

Les tables suivantes servent à déterminer les propriétés d'un objet intelligent : ses pouvoirs, ses propriétés spéciales, son alignement et le dessein dans lequel il a été créé (le cas échéant). Pour ce qui est des trois caractéristiques mentales, deux sont favorisées (2d6 + un chiffre ou nombre prédéfini), la troisième étant aléatoire (3d6). Choisissez quelle valeur se verra attribuer quel chiffre ou nombre, ou déterminez-le aléatoirement en jetant 1d4 et en consultant la table suivante :

1d4	Caractéristique élevée	Caractéristique moyenne	Caractéristique basse
1	Intelligence	Charisme	Sagesse
2	Intelligence	Sagesse	Charisme
3	Sagesse	Intelligence	Charisme
4	Charisme	Intelligence	Sagesse

Déterminez la valeur de chaque caractéristique comme indiqué sur la Table 8–31, puis répartissez-les en fonction des indications données ci-dessus. Imaginons par exemple que vous ayez tiré 11 (2d6+6), 16 (2d6+6) et 13 (3d6) pour vos trois caractéristiques. Si vous obtenez un 2 au d4, la table ci-dessus vous donne d'emblée la répartition des caractéristiques : la valeur la plus élevée (16) va à l'Intelligence, la suivante (13) à la Sagesse et la restante (11) au Charisme.

Nous vous encourageons à créer des objets magiques en rapport avec des thèmes particuliers ou selon les besoins de votre campagne, en vous référant aux tables suivantes si nécessaire. Mais ce n'est pas parce que les dés vous indiquent un pouvoir que vous devez absolument l'intégrer à votre objet ; s'il vous paraît trop étrange ou trop puissant, modifiez-le ou supprimez-le purement et simplement.

Pour créer un objet intelligent, il faut commencer par déterminer ses caractéristiques et le nombre de propriétés supplémentaires qu'il possède. Pour ce faire, jetez 1d100 et consultez la Table 8–31.

ALIGNEMENT DES OBJETS INTELLIGENTS

Tout objet intelligent a automatiquement un alignement. À noter que, dans le cas de certaines armes principalement, l'alignement de l'objet est déjà déterminé par sa nature ou sa fonction, du moins partiellement (ainsi, une arme tueuse d'Extérieurs chaotiques sera très certainement loyale). Si vous créez une arme intelligente en laissant faire le hasard, n'oubliez pas que son alignement doit prendre en compte certaines de ses propriétés spéciales (par exemple, le fait d'être sainte).

Chaque fois qu'un personnage prend en main ou revêt un objet intelligent dont l'alignement ne correspond pas au sien (sauf dans les cas indiqués par un astérisque sur la Table 8–32), il acquiert un niveau négatif. Celui-ci n'entraîne jamais une perte de niveau effective, mais il faut se débarrasser de l'objet pour le résorber (même les sorts tels que *restauration* restent inefficaces). Ce niveau négatif s'ajoute à tous les handicaps que l'objet peut infliger à son porteur. En cas de différence d'alignement, un objet ayant un Ego (voir plus loin) compris entre 20 et 29 transmet deux niveaux négatifs à son porteur, au lieu d'un (et trois niveaux négatifs pour un objet dont l'Ego est au moins égal à 30).

TABLE 8–32 : ALIGNEMENT DES OBJETS

1d100	Alignement de l'objet
01–25	Loyal bon
26–45	Neutre bon*
46–50	Chaotique bon
51–55	Loyal neutre*
56–75	Neutre
76–85	Chaotique neutre*
86–90	Loyal mauvais
91–95	Neutre mauvais*
96–00	Chaotique mauvais

* Cet objet peut également être utilisé par tout personnage dont l'alignement correspond à la partie non neutre de l'alignement de l'objet (en d'autres termes, loyal, chaotique, bon ou mauvais). Ainsi, tout personnage chaotique (CB, CN ou CM) peut utiliser un objet chaotique neutre.

LANGUES PARLÉES PAR LES OBJETS

Comme tous les personnages, les objets intelligents parlent le commun plus une langue supplémentaire par point de bonus que leur confère leur valeur d'Intelligence. Choisissez des langages prenant en compte les origines de l'objet et sa raison d'être. Par exemple, une arme drow parlera vraisemblablement l'elfe, tandis qu'une arme sainte a de bonnes chances de parler le céleste.

PROPRIÉTÉS SUPPLÉMENTAIRES DES OBJETS INTELLIGENTS

Une fois que la Table 8–31 a indiqué le nombre de propriétés supplémentaires de votre objet intelligent, déterminez-les grâce aux Tables 8–33 et 8–34.

Si vous obtenez la même propriété, la portée, l'efficacité ou la fréquence d'utilisation du pouvoir est doublée, triplée, etc. Au cas où cela n'est pas possible, rejouez le dé.

Ces propriétés ne fonctionnent que quand l'objet est porté ou tenu et quand son possesseur se concentre pour obtenir l'effet désiré. Activer une propriété exige une action simple, sauf dans le cas des dons : les dons conférés par un objet intelligent peuvent être utilisés à tout moment, du moment que l'objet est porté ou tenu (le personnage n'a pas besoin de satisfaire aux conditions normalement exigées). Au gré du MD, un objet intelligent peut activer un pouvoir de sa propre initiative.

Si vous obtenez deux fois le même pouvoir, son nombre d'utilisations quotidiennes est doublé (rejouez le dé si cela arrive avec *passe-muraille* ou *vision lucide*). Une fois déterminés, les pouvoirs extraordinaires ne peuvent plus être modifiés par le possesseur de l'objet.

Les pouvoirs extraordinaires ne fonctionnent que quand l'objet est tenu ou porté et quand le personnage se concentre pour obtenir l'effet désiré. L'activation d'un pouvoir nécessite une action simple. Au gré du MD, un objet peut éventuellement activer ses pouvoirs de sa propre initiative.

OBJETS CRÉÉS DANS UN DESSEIN SPÉCIAL

Les objets créés dans un dessein spécial sont particulièrement durs à jouer mais, d'un autre côté, leur présence ne peut qu'enrichir votre campagne.

TABLE 8–31 : INTELLIGENCE, SAGESSE, CHARISME ET PROPRIÉTÉS DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Caractéristiques mentales	Communication	Propriétés	Modificateur au prix de vente
01–34	Deux à 2d6+5, une à 3d6	Empathie partielle*	1 propriété supplémentaire	+10 000 po
35–59	Deux à 2d6+6, une à 3d6	Empathie**	2 propriétés supplémentaires	+15 000 po
60–79	Deux à 2d6+7, une à 3d6	Parole†	2 propriétés supplémentaires	+17 500 po
80–91	Deux à 2d6+8, une à 3d6	Parole†	3 propriétés supplémentaires	+25 000 po
92–97	Deux à 2d6+9, une à 3d6	Parole†	3 propriétés supplémentaires‡	+32 000 po
98	Deux à 2d6+10, une à 3d6	Parole, télépathie††	3 propriétés supplémentaires‡ + 1 propriété extraordinaire	+55 000 po
99	Deux à 2d6+11, une à 3d6	Parole, télépathie††	3 propriétés supplémentaires‡‡ + 2 propriétés extraordinaires	+78 000 po
00	Deux à 2d6+12, une à 3d6	Parole, télépathie††	4 propriétés supplémentaires‡‡ + 2 propriétés extraordinaires	+90 000 po

* Le possesseur reçoit un signal (par exemple, une pulsation ou une vibration) lorsque le pouvoir fonctionne.
** Le possesseur ressent des émotions en provenance de l'objet, l'encourageant à faire ou à ne pas faire certaines choses.
† Comme tout personnage, un objet intelligent parle le commun plus une langue par point de bonus correspondant à sa valeur d'Intelligence.
†† L'objet peut choisir à volonté entre ces deux modes de communication.
‡ L'objet sait également lire les langues qu'il parle.
‡‡ L'objet sait lire les langues qu'il parle, mais aussi les écrits magiques (comme à l'aide de *lecture de la magie*).

Dessein

Le dessein dans lequel un objet a été créé doit correspondre à sa nature et à son alignement. De plus, sachez garder le comportement de l'objet dans les limites du raisonnable. Un dessein visant à « tuer les lanceurs de sorts profanes » ne signifie pas que l'objet oblige son possesseur à attaquer tous les magiciens, bardes et ensorceleurs qu'il croise (ni même que l'objet pense qu'une telle tâche est possible). Par contre, il hait suffisamment les pratiquants de la magie profane pour avoir décidé, par exemple, de mettre un terme à l'existence de l'ordre de magie local et au règne de la reine-ensorceleuse du pays voisin. De la même manière, un dessein consistant à « défendre les elfes » ne signifie pas que, si le porteur est elfe, il cherchera seulement à s'aider lui-même. Au contraire, l'objet souhaite être utilisé pour défendre la cause des elfes et vaincre leurs ennemis. Un dessein de type « Vaincre/tuer » ne doit pas être interprété comme une manifestation de l'instinct de conservation : l'objet ne cherche pas à se protéger des créatures ou individus concernés ; il ne trouvera pas le repos (et ne le laissera pas non plus à son possesseur) tant qu'il ne sera pas venu à bout de ses ennemis désignés. Nul doute qu'il s'agit là d'une tâche irréalisable, mais l'objet a tout de même l'avantage de l'aborder de manière logique et locale, du moins dans la plupart des cas (voir l'exemple ci-dessus, concernant les lanceurs de sorts profanes).

Pouvoir assorti au dessein spécial

Comme son nom l'indique, ce type de pouvoir ne fonctionne que quand l'objet tente d'accomplir le dessein pour lequel il a été créé. C'est toujours lui qui décide si les conditions sont réunies ou non, mais dans la plupart des cas, les circonstances parlent d'elles-mêmes et vous ne devriez pas avoir de difficulté à décider quand l'objet fait appel à son pouvoir spécial. Cela étant, si son possesseur tente de le convaincre de se servir de son pouvoir dans une situation plus difficile à évaluer et si vous jugez qu'il ne se montre pas suffisamment crédible, l'objet refuse.

EGO DES OBJETS INTELLIGENTS

L'Ego détermine la puissance globale et la force de personnalité de l'objet. Ce n'est qu'après que tous les pouvoirs de l'objet ont été définis qu'il devient possible de calculer son Ego. Cette donnée est vitale pour déterminer qui, de l'objet ou de son possesseur, parvient à s'imposer à l'autre.

Ainsi, une *épée courte +2* (2 points d'Ego) ayant 10 en Intelligence, 13 en Sagesse (1 point) et 11 en Charisme, plus la propriété supplémentaire de *détection des pièges* (1 point) a un Ego total de 4. Mais cette valeur peut être beaucoup plus élevée, comme dans le cas d'une *épée longue +1 de feu* (3 points d'Ego ; 1 pour son bonus d'altération et 2 pour le bonus de +2 correspondant à la propriété « de feu », comme indiqué sur la Table 8–14)

TABLE 8–33 : PROPRIÉTÉS SUPPLÉMENTAIRES DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Propriété
01–04	L'objet possède la compétence Sens de l'orientation (degré de maîtrise de 10)
05–08	L'objet possède la compétence Psychologie (degré de maîtrise de 10)
09–12	Le possesseur gagne le don Attaques réflexe
13–16	Le possesseur gagne le don Combat en aveugle
17–20	Le possesseur gagne le don Science de l'initiative
21–24	Le possesseur gagne le don Souplesse du serpent
25–28	Le possesseur gagne le don Destruction d'arme
29–32	Le possesseur gagne le don Expertise du combat
33–39	*Détection* (de l'alignement opposé), à volonté
40–42	*Détection des pièges*, à volonté
43–47	*Détection des passages secrets*, à volonté
48–54	*Détection de la magie*, à volonté
55–57	Le possesseur gagne l'aptitude esquive instinctive (comme un barbare de niveau 5)
58–60	Le possesseur gagne l'aptitude esquive totale (comme un roublard de niveau 2)
61–65	*Détection de l'invisibilité*, à volonté
66–70	*Soins légers* (1d8+5) sur le porteur, 1 fois/jour
71–75	*Feuille morte* sur le porteur, 1 fois/jour
76	*Localisation d'objet*, 40 mètres de portée
77	Le possesseur n'a plus besoin de dormir
78	Le possesseur n'a plus besoin de respirer
79	*Saut* sur le porteur (durée 20 minutes), 1 fois/jour
80	*Pattes d'araignée* sur le porteur (durée 20 minutes), 1 fois/jour
81–90	Rejouez le dé deux fois sur cette table
91–00	Rejouez le dé, mais en consultant la Table 8–34 : pouvoirs extraordinaires

TABLE 8–34 : POUVOIRS EXTRAORDINAIRES DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Pouvoir extraordinaire	Utilisation
01–05	*Charme-personne* (DD 11) au contact	3 fois/jour
06–10	*Clairaudience/clairvoyance* (portée 30 m, 1 minute à chaque fois)	3 fois/jour
11–15	*Projectile magique* (portée 60 m, 3 projectiles)	3 fois/jour
16–20	*Bouclier* sur le possesseur	3 fois/jour
21–25	*Détection de pensées* (portée 30 m, 1 minute à chaque fois)	3 fois/jour
26–30	*Lévitation* (possesseur uniquement, durée 10 minutes)	3 fois/jour
31–35	*Invisibilité* (possesseur uniquement, jusqu'à 30 minutes à chaque fois)	3 fois/jour
36–40	*Vol* (30 minutes à chaque fois)	2 fois/jour
41–45	*Éclair* (portée 60 m, 8d6 points de dégâts, DD 14)	1 fois/jour
46–50	*Convocation de monstres III*	1 fois/jour
51–55	*Télépathie* (portée 30 m)	2 fois/jour
56–60	*Grâce féline* (possesseur uniquement)	1 fois/jour
61–65	*Force de taureau* (possesseur uniquement)	1 fois/jour
66–70	*Rapidité* (possesseur uniquement, durée 10 rounds)	1 fois/round
71–73	*Télékinésie* (125 kg maximum, 1 minute à chaque fois)	2 fois/jour
74–76	*Guérison suprême*	1 fois/jour
77	*Téléportation* (300 kg maximum)	1 fois/jour
78	*Globe d'invulnérabilité renforcée*	1 fois/jour
79	*Peau de pierre* (possesseur uniquement, 10 minutes à chaque fois)	2 fois/jour
80	*Débilité* au contact	2 fois/jour
81	*Vision lucide*	À volonté
82	*Mur de force*	1 fois/jour
83	*Convocation de monstres VI*	1 fois/jour
84	*Doigt de mort* (portée 30 m, DD 20)	1 fois/jour
85	*Passe-muraille*	À volonté
86–90	Rejouez deux fois le dé sur cette table	—
91–00	Rejouez le dé sur cette table puis déterminez dans quel dessein l'objet a été créé (grâce à la Table 8–35)	—

TABLE 8–35 : DESSEIN DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Dessein
01–20	Vaincre/tuer les créatures d'alignement diamétralement opposé*
21–30	Vaincre/tuer les lanceurs de sorts profanes (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts profanes)
31–40	Vaincre/tuer les lanceurs de sorts divins (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts divins)
41–50	Vaincre/tuer les créatures qui ne lancent pas de sorts
51–55	Vaincre/tuer un certain type de créatures (voir le *Manuel des Monstres*)
56–60	Vaincre/tuer une certaine race ou espèce de créatures
61–70	Protéger une certaine race ou espèce de créatures
71–80	Vaincre/tuer les serviteurs d'un dieu particulier
81–90	Protéger les serviteurs et les intérêts d'un dieu particulier
91–95	Vaincre/tuer tout le monde (possesseur de l'objet excepté)
96–00	Au choix du MD ou du personnage

* Dans ce cas, un objet d'alignement neutre a pour dessein de préserver l'équilibre. Ses ennemis jurés sont donc tous les alignements « extrémistes » : LB, CB, LM et CM.

TABLE 8–36 : POUVOIR ASSORTI AU DESSEIN SPÉCIAL DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Pouvoir assorti au dessein spécial
01–10	*Cécité** (DD 14) pendant 2d6 rounds
11–20	*Confusion** (DD 16) pendant 2d6 rounds
21–25	*Terreur** (DD 16) pendant 1d4 rounds
26–55	*Immobilisation de monstre** (DD 17) pendant 1d4 rounds
56–65	*Exécution** (DD 17)
66–75	*Désintégration** (DD 19)
76–80	*Résurrection suprême* sur le possesseur, 1 fois seulement
81–00	Bonus de chance de +2 à tous les jets de sauvegarde, bonus de parade de +2 à la CA, résistance à la magie de 15

* Ce pouvoir affecte l'ennemi juré de l'objet en cas de coup au but, sauf si la cible réussit un jet de Volonté assorti du DD indiqué (et ce même si le sort est normalement assorti d'un autre type de jet de sauvegarde).

TABLE 8–37 : EGO DES OBJETS INTELLIGENTS

Propriété de l'objet	Points d'Ego
Par point de bonus d'altération	1
Par point de bonus correspondant à une propriété spéciale	1
Par propriété supplémentaire*	1
Par pouvoir extraordinaire*	2
Dessein spécial	4
Télépathie	1
Lecture des langues parlées	1
Lecture de la magie	1
Par point de bonus d'Intelligence	1
Par point de bonus de Sagesse	1
Par point de bonus de Charisme	1

* Doublez le nombre de points d'Ego si la puissance de la propriété supplémentaire ou du pouvoir extraordinaire est doublée (autrement dit, si vous l'avez obtenu deux fois).

ayant 16 en Intelligence (3 points), 15 en Sagesse (2 points) et 19 en Charisme (4 points). Ajoutez-lui les propriétés supplémentaires de *détection de la magie*, Destruction d'arme et esquive totale (3 points en tout), les pouvoirs extraordinaires de *guérison suprême* (2 points) et de *vol* (2 points) ainsi que le pouvoir spécial de *désintégration*, assorti à un dessein visant à vaincre ou tuer les lanceurs de sorts (4 points). Si votre arme sait également lire les langages qu'elle parle (1 point) et si elle s'exprime par télépathie (1 point), vous obtenez un total de 25 points d'Ego.

CONFLIT ENTRE PERSONNAGES ET OBJETS

Quand un objet a une valeur d'Ego, il a automatiquement une volonté qui lui est propre. Il respecte toujours les préceptes de son alignement, sans jamais en dévier. Si, pour sa part, le personnage est moins fidèle à ses principes, il s'ensuit un conflit entre son objet et lui. De la même manière, un objet ayant au moins 20 en Ego se considère toujours supérieur à son possesseur et, là encore, un conflit s'ensuit si l'aventurier refuse de faire tout ce que lui dit l'objet.

Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de Volonté dont le DD est égal à la valeur d'Ego de l'objet. S'il le réussit, il parvient à imposer sa volonté à l'objet. Sinon, c'est l'inverse qui se produit. Cet état de fait se poursuit une journée durant, sauf cas de force majeure, décidé par le MD (bataille d'importance, situation menaçant l'objet ou la vie de l'aventurier, etc.). À ce moment, le dominé a une nouvelle chance de prendre le dessus (nouveau jet de Volonté). Quand l'objet est le partenaire dominant de la relation, il résiste aux souhaits de son possesseur et exige des concessions telles que les suivantes. Le personnage doit :

- Se séparer de ses alliés ou de ses objets dont l'alignement ou la personnalité ne convient pas à l'objet.
- Se débarrasser de tous ses autres objets (ou de tous les objets d'un certain type).
- Obéir à l'objet, qui lui indique où aller et comment se comporter.
- Rechercher et tuer sans attendre les ennemis jurés de l'objet.
- Ériger des défenses magiques autour de l'objet afin de le protéger quand il ne sert pas.
- Toujours avoir l'objet avec lui, quelles que soient les circonstances.
- Confier l'objet à un possesseur qui en sera plus digne (en fonction de son alignement ou de son comportement).

Dans les cas extrêmes, l'objet peut prendre des mesures plus radicales encore :

- Obliger son possesseur à se ruer au combat.
- Refuser de combattre.
- Frapper son possesseur ou les alliés de ce dernier.
- Forcer son possesseur à se rendre à l'ennemi.
- S'arranger pour échapper à son propriétaire.

Comme de bien entendu, de telles mesures de rétorsion n'ont aucune raison d'être si l'harmonie règne entre le personnage et l'objet, tant sur le plan de l'alignement que sur celui du comportement et de leurs objectifs à plus ou moins long terme. Selon la personnalité des objets, certains préfèrent avoir un possesseur suffisamment faible pour pouvoir lui imposer leurs vues, ou au contraire le plus puissant possible pour avoir davantage de chances de mener leurs desseins à bien.

Tous les objets magiques intelligents veulent jouer un rôle important dans ce qui se passe, surtout au moment du combat. Entre eux, ils se considèrent toujours comme des rivaux, même si leur alignement est similaire. Ils ne sont jamais d'accord pour partager leur propriétaire avec d'autres. Les objets intelligents se repèrent mutuellement à 20 mètres de distance, et la plupart d'entre eux font tout leur possible pour inciter leur possesseur à détruire leurs rivaux. L'alignement de l'objet doit bien évidemment être pris en compte : une *épée de justice* n'encouragera jamais la destruction des autres objets bons et loyaux ; au contraire, elle fera sans doute tout pour permettre à son possesseur de les trouver, même si cela l'oblige à prendre des risques.

Les objets dotés d'une personnalité ne sont jamais totalement contrôlés par leur possesseur, même s'ils sont trop faibles pour s'imposer à lui. Bien qu'étant incapables de prendre le dessus sur leur propriétaire, ils n'en continuent pas moins de lui faire savoir leurs exigences. Une humble *épée +1* douée d'un minimum d'intelligence peut par exemple se comporter en véritable martyre, dénigrant ses propriétés et demandant juste à son possesseur de lui permettre de se briser contre un ennemi haï.

Note. Bâtissez la personnalité d'un objet intelligent comme s'il s'agissait d'un PNJ à part entière. Pour ce faire, n'hésitez pas à consulter le Chapitre 5, et plus particulièrement la Table 5–5 : cent signes distinctifs (page 150), si vous êtes à la recherche du petit plus qui rendra votre objet intelligent mémorable.

OBJETS MAUDITS

Tant de facteurs extrêmement délicats doivent être pris en compte lors du processus de création d'un objet magique qu'il est inévitable que les choses se passent mal de temps en temps. Parfois, ces petites erreurs sont tout de suite évidentes, mais il arrive également qu'elles ne se manifestent que quelques jours, voire quelques mois ou quelques années plus tard.

D'autres problèmes peuvent également se produire, dont le créateur de l'objet n'est en rien responsable. Les forces du Chaos et de l'entropie peuvent corrompre la magie ou précipiter sa détérioration, tandis que le temps affecte tout, y compris les enchantements. De la même manière, un objet peut être altéré par la proximité de puissantes auras magiques (générées par des créatures ou d'autres objets) ou d'un portail à destination d'un autre plan.

Enfin, certains lanceurs de sorts malfaisants, chaotiques ou déments fabriquent sciemment des objets maudits, qui sont souvent les plus dangereux de tous.

On appelle objet maudit tout objet magique ayant un effet négatif sur son possesseur. Selon sa puissance, il peut présenter un danger certain, ou ne constituer qu'une gêne constante ou passagère. Quelques objets maudits ont également des pouvoirs bénéfiques, entraînant ainsi un choix pour le moins cornélien à leur propriétaire : faut-il les conserver et les utiliser à bon escient ou, au contraire, s'en débarrasser au plus vite ? Si vous souhaitez inclure les objets maudits à votre campagne, déterminez les objets magiques comme d'habitude. Mais chaque fois que vous jetez les dés pour ajouter un objet à un trésor, effectuez un second jet de 1d100 en secret. Sur un résultat de 01-05, l'objet est maudit. Référez-vous à la table suivante pour déterminer quelle forme prend la malédiction qui l'afflige :

MALÉDICTIONS COURANTES

Les malédictions le plus fréquemment attachées aux objets magiques sont détaillées ci-dessous :

Pouvoir imaginaire. Le possesseur pense que l'objet est ce qu'il semble

Table 8–38 : Malédictions courantes pour objets maudits

1d100	Malédiction
01–15	Pouvoir imaginaire
16–35	Effet (ou cible) inversé
36–45	Fonctionnement intermittent
46–60	Conditions de fonctionnement
61–75	Inconvénient
76–90	Effet radicalement différent
91–00	Objet maudit spécial

être, alors qu'il n'a d'autre pouvoir que d'abuser son utilisateur. Ce dernier est persuadé que l'objet fonctionne normalement (en le rendant invisible, en jetant des *éclairs*, etc.), et seul le sort *délivrance des malédictions* peut le convaincre du contraire.

Effet (ou cible) inversé. Soit les objets maudits de ce genre ont un effet inverse de celui qui était prévu, soit ils affectent leur possesseur au lieu de ses adversaires. Par exemple, des *yeux de charme* emplissent les cibles de rage meurtrière au lieu de les charmer, un *sceptre de guérison* inflige des blessures, des *yeux de pétrification* transforment leur utilisateur en statue et une flèche magique revient, tel un boomerang, pour frapper celui qui l'a tirée. Certains de ces objets peuvent toutefois présenter un intérêt indéniable, même si leur fonction est totalement différente de ce qu'elle devrait être. Par exemple, une *baguette d'éclair* qui a pour effet de soigner la personne sur laquelle elle est pointée peut s'avérer très utile pour un groupe d'aventuriers.

Parmi les objets maudits à effet opposé, on trouve les armes qui s'accompagnent d'un malus aux jets d'attaque et de dégâts. De même que les personnages ne connaissent pas immédiatement la valeur exacte du bonus conféré par leurs armes utiles, il n'y a aucune raison qu'ils se rendent compte immédiatement que leur nouvelle arme est maudite. Une fois qu'ils le comprennent, ils peuvent s'en séparer librement, à moins que l'arme ne s'accompagne d'un enchantement incitant son possesseur à vouloir la garder et à l'utiliser. Dans ce cas, le sort *délivrance des malédictions* est nécessaire pour s'en débarrasser.

Fonctionnement intermittent. Il existe trois variétés d'objets à fonctionnement intermittent. Tous fonctionnent comme ils le devraient, mais pas tout le temps. Certains sont d'une fiabilité douteuse, d'autres dépendent d'une condition extérieure, et les derniers sont incontrôlables.

— *Fiabilité douteuse.* Chaque fois que l'objet est activé, il y a 5 % de chances (01–05 sur 1d100) qu'il ne fonctionne pas. Au gré du MD, ce risque de dysfonctionnement peut varier entre 1 % et 10 %, selon la campagne et le type d'objet.

— *Dépendant d'une condition extérieure.* L'objet ne fonctionne que dans une situation bien précise. Pour déterminer la nature de celle-ci, jetez 1d100 et consultez la table suivante (ou choisissez la condition que vous préférez) :

1d100	Condition
01–03	Température inférieure à 0° C
04–05	Température supérieure à 0° C
06–10	De jour
11–15	De nuit
16–20	À la lumière (directe) du soleil
21–25	Loin de la lumière du soleil
26–34	Sous l'eau
35–37	Hors de l'eau
38–45	Sous terre
46–55	À la surface
56–60	À moins de 3 m d'un type de créature déterminé aléatoirement
61–64	À moins de 3 m d'une race ou espèce de créature déterminée aléatoirement
65–72	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts profanes
73–80	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts divins
81–85	Dans les mains d'une créature autre qu'un lanceur de sorts
86–90	Dans les mains d'un lanceur de sorts
91–95	Dans les mains d'une créature d'un alignement donné
96	Dans les mains d'une créature d'un sexe donné
97–99	Durant les jours saints (ou inversement) ou en cas d'alignement astrologique donné
00	À moins de 100 km d'un site donné (sacré, magique, etc.)

— *Incontrôlable.* Un objet incontrôlable se met à fonctionner n'importe quand, sans que son propriétaire le décide. Jetez 1d100 chaque jour. Sur un résultat de 01–05 (pourcentage pouvant changer au gré du MD), l'objet se met en marche au cours de la journée (l'instant exact étant déterminé aléatoirement). L'effet peut parfois être amusant, comme lorsqu'un personnage portant un *anneau d'invisibilité* disparaît en pleine séance de marchandage acharné, mais il peut également être désastreux, comme quand la *baguette de boule de feu* de l'aventurier s'actionne alors qu'il discute avec ses amis (lesquels ne le demeureront probablement pas après une telle mésaventure).

Conditions de fonctionnement. D'une certaine manière, un mot de commande est une condition de fonctionnement, mais certains objets en ont d'autres, qui sont nettement plus restrictives. Pour que l'objet continue de fonctionner, le personnage doit satisfaire à une ou plusieurs des conditions suivantes (au gré du MD) :

- Manger deux fois plus que la normale.
- Dormir deux fois plus que la normale.
- Accomplir une quête bien précise (une fois seulement, après quoi l'objet fonctionne correctement).
- Sacrifier (autrement dit détruire) pour 100 po d'objets de valeur chaque jour.
- Sacrifier (détruire) pour 2000 po d'objets magiques par semaine.
- Prêter serment d'allégeance auprès d'un noble donné ou de sa famille.
- Se débarrasser de tous ses autres objets magiques.
- Vénérer un dieu particulier.
- Changer de nom pour en prendre un autre choisi par l'objet (celui-ci ne fonctionne que si son possesseur porte le nom en question).
- Changer de classe (à moins qu'il ne soit déjà de la seule classe tolérée par l'objet).
- Avoir atteint un certain degré de maîtrise dans une compétence donnée.
- Sacrifier (une fois seulement) une partie de son énergie vitale (équivalent à 2 points de Constitution). Si le personnage récupère les points de Constitution par le biais d'un sort tel que *restauration*, l'objet cesse de fonctionner (par contre, il continue de marcher si l'aventurier augmente sa Constitution grâce à son niveau, un *souhait* ou un autre objet magique).
- Purifier l'objet à l'aide d'eau bénite (tous les jours).
- Utiliser l'objet pour tuer une créature vivante (tous les jours).
- Tremper l'objet dans la lave d'un volcan (une fois par mois).
- Utiliser l'objet au moins une fois par jour, sans quoi il cesse de fonctionner pour son propriétaire actuel.
- Faire en sorte que l'objet fasse couler le sang chaque fois qu'il est utilisé (seulement s'il s'agit d'une arme). L'objet ne peut être rangé ou échangé contre une autre arme tant qu'il n'a pas servi à blesser une créature ayant du sang dans les veines (morts-vivants, créatures artificielles et autres vases sont exclus).
- Lancer un certain sort sur l'objet, tel que *bénédiction*, *pénitence* ou *animation d'objet* (tous les jours).

Les conditions de fonctionnement déterminent l'intérêt de l'objet, aussi est-il conseillé de les choisir avec soin plutôt que de laisser faire le hasard. Si l'objet est également intelligent, il impose ses conditions en fonction de sa personnalité. Si les conditions ne sont pas remplies, il cesse de fonctionner. Dans le cas contraire, il fonctionne le temps spécifié (le plus souvent, une journée), après quoi le personnage doit de nouveau satisfaire aux conditions indiquées.

Inconvénient. Ce type d'objet est souvent bénéfique, malgré le désagrément qui l'accompagne. Chaque possesseur doit donc décider si l'avantage gagné dépasse la gêne encourue. Il arrive que l'inconvénient ne se manifeste que quand l'objet est utilisé ou tenu en main (dans le cas d'une arme, par exemple), mais la plupart du temps, il persiste tant que le personnage conserve l'objet.

Voici plusieurs inconvénients restant en vigueur tant que l'aventurier ne s'est pas débarrassé de l'objet maudit :

1d100	Inconvénient
01–04	Les cheveux du personnage poussent d'une trentaine de centimètres (ne se produit qu'une fois).
05–09	Le personnage rapetisse ou grandit d'une quinzaine de centimètres (une chance sur deux ; ne se produit qu'une fois).
10–13	La température est plus froide autour de l'objet (–5° C).
14–17	La température est plus chaude autour de l'objet (+5° C).

18–21	Les cheveux du personnage changent de couleur.
22–25	La peau du personnage change de couleur.
26–29	Le personnage acquiert une marque distinctive (tatouage, aura lumineuse, etc.).
30–32	Le personnage change de sexe.
33–34	Le personnage change de race ou d'espèce.
35	Le personnage contracte une maladie (déterminée aléatoirement) que rien ni personne ne peut soigner.
36–39	L'objet émet continuellement un bruit gênant (gémissements, pleurs, cris, jurons, insultes, etc.).
40	L'objet a l'air ridicule (couleur outrancière, forme risible, aura rose bonbon, etc.).
41–45	Le personnage devient extrêmement possessif pour ce qui est de l'objet.
46–49	Le personnage a une peur panique de perdre l'objet ou qu'il lui arrive quelque chose.
50–51	Le personnage change d'alignement.
52–54	Le personnage attaque la créature la plus proche (5 % de chances chaque jour, à un moment aléatoire de la journée).
55–57	Le personnage est étourdi pendant 1d4 rounds dès que l'objet cesse de fonctionner (ou aléatoirement, 1 fois/jour).
58–60	Le personnage voit trouble en permanence (–2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences nécessitant de voir).
61–64	Le personnage acquiert un niveau négatif.
65	Le personnage acquiert deux niveaux négatifs.
66–70	Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de perdre temporairement 1 point d'Intelligence (tous les jours).
71–75	Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de perdre temporairement 1 point de Sagesse (tous les jours).
76–80	Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de perdre temporairement 1 point de Charisme (tous les jours).
81–85	Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de perdre temporairement 1 point de Constitution (tous les jours).
86–90	Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de perdre temporairement 1 point de Force (tous les jours).
91–95	Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de perdre temporairement 1 point de Dextérité (tous les jours).
96	Le personnage se métamorphose en une créature donnée (5 % de chances par jour, toujours la même).
97	Le personnage ne peut plus lancer de sorts profanes.
98	Le personnage ne peut plus lancer de sorts divins.
99	Le personnage ne peut plus lancer le moindre sort.
00	Choix du MD : choisissez un inconvénient qui vous paraisse convenir à la nature de l'objet ou créez-en un autre.

Effet radicalement différent. Choisissez un effet préjudiciable, en vous inspirant éventuellement des objets maudits spéciaux, détaillés ci-dessous. L'objet peut commencer à fonctionner normalement, mais à un moment, ses propriétés changent radicalement.

OBJETS MAUDITS SPÉCIAUX

Voici quelques exemples d'objets maudits. Ils ont été détaillés comme les objets magiques normaux, au cas où quelqu'un souhaiterait les créer intentionnellement (mais ils peuvent être dus à des accidents de fabrication). Il existe toutefois deux exceptions : il est impossible de créer des *sacs dévoreurs* ou des *boules de cristal asservissantes*. Les premiers sont en réalité des créatures à part entière, tandis que les secondes sont créées par de puissants PNJ tels que des liches. Le prix de vente est indiqué afin de permettre la fabrication des objets maudits, mais les personnages ne devraient pas pouvoir les vendre s'ils en obtiennent par quelque moyen que ce soit.

Les objets maudits qui suivent sont relativement courants. Vous pouvez les utiliser tels quels ou vous en servir de base pour créer vos propres objets.

Amulette de localisation. Cet objet se présente généralement sous forme de pendentif ou de broche. Si on l'étudie à l'aide de moyens magiques, il semble protéger contre la scrutation (ce qui inclut les objets tels que les *boules de cristal*) et les sorts (ou effets) de détection, ou d'influence comme *détection de pensées*, ou la télépathie. En réalité, l'amulette double les chances que ces modes de détection fonctionnent contre le porteur (et double également leur portée, le cas échéant). Les sorts tels que *détection de la magie*, *identification* et *analyse d'enchantement* ne révèlent pas sa véritable nature.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *malédiction*. *Prix de vente* : 1000 po. *Poids* : —.

Table 8–39 : objets maudits spéciaux

1d100	Objet	Prix de vente
01–05	*Encens d'obsession*	200 po
06–15	*Anneau de gaucherie*	500 po
16–20	*Amulette de localisation*	1000 po
21–25	*Pierre de lest*	1000 po
26–30	*Bracelets de vulnérabilité*	1200 po
31–35	*Gants de maladresse*	1300 po
36–40	*Épée –2, maudite*	1500 po
41–43	*Armure de fureur*	1600 po
44–46	*Médaillon d'émission de pensées*	1800 po
47–50	*Lance traîtresse*	2000 po
51–55	*Flasque maudite*	2100 po
56–57	*Poudre à éternuer*	2400 po
58	*Casque de changement d'alignement*	4000 po
59–64	*Potion toxique*	5000 po
65	*Balai frappeur*	5200 po
66–67	*Robe d'impuissance*	5500 po
68	*Grimoire de vacuité*	6000 po
69–70	*Armure d'attraction des projectiles*	9000 po
71–72	*Filet de pêche miraculeuse*	10 000 po
73–75	*Sac dévoreur*	15 500 po
76–80	*Masse vampire*	16 000 po
81–85	*Robe de vermine*	16 500 po
86–88	*Charme d'infection*	17 000 po
89–92	*Épée de berserker*	17 500 po
93–96	*Bottes de danse effrénée*	30 000 po
97	*Boule de cristal asservissante*	—
98	*Collier étrangleur*	60 000 po
99	*Cape empoisonnée*	62 000 po
00	*Broche du scarabée tueur*	80 000 po

Anneau de gaucherie. Cet anneau fonctionne exactement comme un *anneau de feuille morte*, mais il a également pour effet de rendre qui le porte extrêmement maladroit : le personnage subit un malus de –4 à la Dextérité et a 20 % de chances de rater ses incantations de sorts profanes si celles-ci nécessitent des composantes matérielles (ce pourcentage s'ajoute à un éventuel risque d'échec des sorts profanes si l'aventurier porte une armure).

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *feuille morte*, *malédiction*. *Prix de vente* : 500 po. *Poids* : —.

Armure d'attraction des projectiles. En cas d'analyse magique, cette armure donne l'impression d'être un *harnois* +3. Elle s'accompagne bien du bonus indiqué, mais elle est maudite. Si la protection qu'elle confère au corps à corps est normale pour une armure +3, elle présente l'inconvénient d'attirer les projectiles comme un aimant : son porteur a deux fois plus de chances d'être visé par quiconque utilise une arme de jet ou à projectiles. Au cas où tous les membres du groupe sont pris pour cibles par autant de projectiles (par exemple, s'ils se font tirer dessus par une compagnie d'archers), le porteur de l'armure reçoit deux fois plus de projectiles que ses compagnons. De plus, le bonus magique de l'armure disparaît contre les attaques à distance. La véritable nature de l'armure est révélée quand le personnage est pris pour cible par des ennemis, pas si on lui jette quelques pierres afin de s'assurer que le harnois n'est pas maudit.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *malédiction*. *Prix de vente* : 9000 po. *Poids* : 25 kg.

Armure de fureur. Ce *harnois* +1 semble fonctionner comme une *cuirasse de commandement*. En réalité, il impose à son porteur un malus de –4 en Charisme, et tous les ennemis distants de moins de 100 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +1 au jet d'attaque quand ils s'en prennent à lui. Ni le personnage, ni ses adversaires ne sont conscients de cet effet (en d'autres termes, l'aventurier ne sait pas que l'armure est la cause de ses problèmes relationnels, pas plus que ses ennemis ne comprennent pourquoi ils éprouvent une telle haine à son égard).

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *malédiction*. *Prix de vente* : 9000 po. *Poids* : 25 kg.

Balai frappeur. Ce balai a l'air on ne peut plus anodin, si ce n'est que les sorts de détection révèlent qu'il est magique. Il semble être un *balai volant* si on l'examine à l'aide des sorts appropriés, du moins tant qu'on n'essaye pas de s'en servir. À partir de ce moment, le *balai frappeur* se montre tel qu'il est : un objet extrêmement malfaisant.

Si un ordre tel que « Décolle », « Envole-toi », ou encore « Yaaa ! » lui est donné, le balai quitte le sol et exécute instantanément un looping serré, faisant tomber son passager d'une hauteur de (1d4+5) x 30 centimètres. La chute n'inflige aucun dégât, mais le balai se rue aussitôt sur l'aventurier, qu'il frappe violemment de son manche tout en essayant de l'aveugler à l'aide de son faisceau de paille.

Le balai dispose d'un total de quatre attaques par round (deux coups de manche et deux coups de faisceau). Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les jets d'attaque. Le faisceau n'occasionne aucun dégât mais aveugle la cible pendant 1 round en cas de coup au but. Quant au manche, il inflige 1d6 points de dégâts à chaque coup. Le *balai frappeur* a les caractéristiques suivantes : CA 13, 18 points de vie, 4 en solidité.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vol, animation d'objet*. *Prix de vente* : 5200 po. *Poids* : 25 kg.

Bottes de danse effrénée. Au départ, ces bottes fonctionnent comme une autre paire de bottes magiques (au gré du MD). Mais dès que leur porteur se retrouve au combat (ou dès qu'il essaye de fuir), elles entravent ses déplacements en le forçant à danser frénétiquement, comme s'il était affecté par le sort *danse irrésistible d'Otto*. Seule une *délivrance des malédictions* permet de se débarrasser des bottes une fois leur véritable nature connue.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *danse irrésistible d'Otto*. *Prix de vente* : 30 000 po. *Poids* : 500 g.

Boule de cristal asservissante. Rien ne permet de faire la différence entre cet objet maudit et une véritable *boule de cristal*. Pour peu que l'on utilise les sorts adéquats, on constate qu'elle dégage une aura de magie, mais pas de Mal. Pourtant, quiconque cherche à s'en servir est automatiquement hypnotisé et reçoit une *suggestion* par télépathie (jet de Volonté annule, DD 19).

S'il rate son jet de sauvegarde, l'utilisateur est persuadé d'avoir visualisé la scène ou la créature qui l'intéressait, mais en réalité, il est tombé sous la coupe d'un puissant magicien, d'une liche, ou même d'une entité originaire d'un autre plan (c'est au MD de choisir l'identité du créateur de la boule, en fonction de sa campagne). À chaque nouvelle utilisation, le personnage est un peu plus asservi par son lointain maître. C'est au MD de décider si le processus est lent ou rapide, en fonction de la force de caractère de l'individu et des conditions dans lesquelles la *boule de cristal asservissante* a été découverte. À noter que le personnage n'a jamais conscience de ce qui lui arrive.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : cet objet est considéré comme un artefact rare et ne peut pas être créé. *Prix de vente* : — (création impossible). *Poids* : 3, 5 kg.

Bracelets de vulnérabilité. Ces bracelets semblent être des *bracelets d'armure +5* et fonctionnent en effet comme tel jusqu'à ce que leur porteur soit attaqué par un adversaire dont le facteur de puissance (FP) est supérieur ou égal à son niveau. À partir de ce moment, les bracelets lui infligent un malus de –5 à la CA. Une fois que la véritable nature de ces objets est révélée, on ne peut s'en débarrasser que grâce au sort *délivrance des malédictions*.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *armure de mage, malédiction*. *Prix de vente* : 1200 po. *Poids* : 500 g.

Broche du scarabée tueur. Cette broche a l'air bénéfique, mais il suffit de la tenir pendant 1 round ou de la placer pendant 1 minute dans un sac, ou un autre contenant non rigide, proche (moins de 30 centimètres) d'un individu à sang chaud pour qu'elle se transforme en horrible créature qui traverse le cuir et s'enfonce dans les chairs de sa victime pour atteindre son cœur en 1 round. La mort est alors instantanée. Si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 25), il réussit à attraper le scarabée et à le jeter au loin avant que celui-ci ne disparaisse dans ses chairs, mais il subit tout de même 3d6 points de dégâts. Le scarabée redevient une broche quand il n'est plus au contact d'un être vivant. À noter qu'il ne se transforme pas si on le range dans une boîte en bois, os, métal ou ivoire. Il est donc possible de le déplacer sans risque pour peu que l'on prenne les précautions nécessaires.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *exécution*. *Prix de vente* : 80 000 po. *Poids* : —.

Cape empoisonnée. Cette cape est le plus souvent en laine, même si l'on en trouve parfois en cuir. Elle dégage une aura magique. On peut la toucher et la manipuler sans crainte, mais quiconque la revêt meurt dans la seconde qui suit, à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 28). *Détection du poison* permet de remarquer que le tissu est imprégné d'une substance toxique particulièrement sournoise.

Une fois la *cape empoisonnée* enfilée, on ne peut l'ôter qu'à l'aide de *délivrance des malédictions*, ce qui annihile toutes ses propriétés magiques. Une fois la cape enlevée, sa victime peut être ramenée à la vie grâce à *rappel à la vie* ou *résurrection*, mais seulement après avoir lancé *neutralisation du poison* sur sa dépouille pour chasser le toxique de son organisme.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; *souhait limité* ou *miracle*. *Prix de vente* : 62 000 po. *Poids* : 500 g.

Casque de changement d'alignement. Ce casque en métal a l'air on ne peut plus anodin, mais sa malédiction prend effet dès qu'on le met (jet de Volonté annule, DD 15). Si le personnage rate son jet de sauvegarde, son alignement est radicalement modifié, chaque extrême passant à l'opposé (la composante loyale devient chaotique, la composante bonne devient mauvaise, et inversement ; un individu LB devient donc CM). Un enchantement accompagne ce changement, avec pour conséquence que l'aventurier est tout à fait satisfait de son nouvel alignement.

Seul un *souhait* ou un *miracle* peut rendre au porteur son alignement d'origine. Le personnage ne fait rien pour le récupérer par ses actes, bien au contraire (une telle idée lui est insoutenable). Si la classe de l'aventurier lui impose un alignement particulier, il lui faudra faire *pénitence* après s'être débarrassé de la malédiction pour pouvoir la retrouver. Notez que cet objet est à usage unique : une fois qu'il a fonctionné, il perd toutes ses propriétés.

LES COULISSES DE *D&D* : COMMENT INTÉGRER DES OBJETS MAUDITS À VOTRE CAMPAGNE

Certains MD préfèrent ne pas utiliser les objets maudits, car ils jugent que ceux-ci compliquent trop la découverte des fonctions des objets magiques, les joueurs ayant parfois peur de procéder par tâtonnements s'ils savent qu'ils risquent de tomber sur un objet maudit. D'autres MD les incluent à leur campagne, pour la même raison : eux considèrent que les objets magiques gagnent en intérêt s'ils présentent un danger potentiel pour les personnages.

Les objets accompagnés de conditions de fonctionnement ou d'inconvénients obligent les joueurs à faire des choix difficiles, et donc à interpréter leurs personnages avec d'autant plus de finesse (« Dois-je conserver cette *épée +5*, même si elle m'oblige de temps en temps à attaquer mes amis ? » ou encore « Faut-il que je garde ce *sceptre de guérison*, bien qu'il m'inflige un malus de –1 à mes jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique ? »).

N'abusez pas des objets maudits dont les aventuriers ne peuvent se débarrasser, car vos joueurs finiraient vite par en avoir assez. Certains objets de ce type constituent juste une gêne, mais trop nombreux, ils peuvent provoquer des distractions quasi incessantes et nuire au cours du jeu. Une fois qu'un joueur a compris qu'un des objets de son personnage est maudit, il devrait être capable de s'en débarrasser aisément, du moins dans la plupart des cas.

Et certains objets maudits ne sont pas forcément préjudiciables. Ainsi, la *poudre à éternuer* peut devenir une arme redoutable entre les mains de personnages l'ayant identifiée pour ce qu'elle est. Certains joueurs sont particulièrement doués dès qu'il s'agit de trouver un usage utile aux objets maudits. La plupart des MD pensent que les personnages se débarrasseront de ces objets à partir du moment où ils auront conscience de leur nature, mais ce n'est pas systématiquement le cas. Cela devrait certes se produire pour la plupart des objets maudits, mais ne bridez pas la créativité de vos joueurs s'ils arrivent à trouver un usage bénéfique à un objet qui aurait normalement dû nuire aux aventuriers.

Certains objets magiques normaux présentent des inconvénients ou des conditions de fonctionnement, et pourtant ils ne sont pas mentionnés dans le cadre des objets maudits (c'est entre autres le cas de l'*anneau de feu d'étoiles*, qui ne fonctionne que de nuit ou sous terre). Cela s'explique par le fait que ces objets sont tellement puissants que la question de les utiliser ou de s'en débarrasser ne se pose jamais, ou encore qu'ils sont trop intéressants pour les exclure d'une campagne dans laquelle le MD choisirait de ne pas utiliser les objets maudits.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit avoir atteint le niveau 12+. *Prix de vente* : 4000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Charme d'infection. Cette pierre gravée n'a manifestement qu'une valeur limitée. Quiconque la garde en sa possession pendant 24 heures contracte une terrible maladie provoquant un lent pourrissement des organes. Le personnage ne peut être soigné que par *délivrance des malédictions*, suivi de *guérison des maladies* et de *guérison suprême, souhait limité, souhait* ou *miracle*. Il est également possible de le sauver en broyant un *charme de santé* et en répandant sur lui la poudre ainsi obtenue. Sinon, le malade perd 1 point de Dextérité, de Constitution et de Charisme par semaine (ces caractéristiques étant diminuées de manière permanente).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *contagion*. *Prix de vente* : 17 000 po. *Poids* : —.

Collier étrangleur. Ce collier a l'air d'être un bijou précieux, et seul un sort aussi puissant que *miracle* ou *souhait* permet de l'identifier comme un objet maudit. Dès que quelqu'un l'attache à son cou, il se resserre aussitôt, infligeant 6 points de dégâts par round à l'infortuné personnage. Seuls les sorts *souhait limité, souhait* ou *miracle* permettent de s'en débarrasser. Il continue même de serrer la gorge de sa victime après sa mort, ne la lâchant qu'une fois qu'elle s'est transformée en squelette desséché (ce qui prend environ un mois). À ce moment, le collier redevient normal, dans l'attente d'une autre proie.

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *exécution*. *Prix de vente* : 60 000 po. *Poids* : —.

Encens d'obsession. Ces blocs d'encens ressemblent à s'y méprendre à de l'*encens de méditation*. Si un pratiquant de la magie divine prépare ses sorts après avoir fait brûler un de ces blocs, la fumée dégagée le persuade que ses sorts sont les plus puissants qui soient, tout en l'encourageant à les utiliser aussi souvent que possible pour le démontrer. Il fait donc appel à sa magie autant qu'il le peut, même quand cela ne sert à rien. Ce comportement obsessionnel se poursuit jusqu'à ce que le personnage ait lancé tous ses sorts ou pendant un total de 24 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *malédiction* ou *confusion*. *Prix de vente* : 200 po. *Poids* : 500 g.

Épée –2, maudite. Cette épée longue dégage une aura magique et paraît très efficace à l'entraînement, mais dès qu'on l'utilise au combat, elle inflige un malus de –2 au jet d'attaque. Le personnage doit faire preuve d'une grande attention pour comprendre que l'arme le handicape plus qu'elle ne le favorise.

Les dégâts sont eux aussi réduits de 2 points par coup, sans toutefois pouvoir descendre en dessous d'un point à chaque fois. Au bout d'une semaine, l'épée force l'aventurier qui la possède à l'employer, elle, plutôt que toute autre arme. Même si le personnage décide d'utiliser une autre arme, c'est vers l'épée que sa main est attirée, et c'est elle qu'il dégaine à tous les coups. On ne peut se débarrasser de cette arme envahissante que grâce à un sort tel que *souhait limité, souhait* ou *miracle*.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; *souhait* ou *miracle*. *Prix de vente* : 1500 po. *Poids* : 2 kg.

Épée de berserker. Cette arme se comporte en tout point comme une *épée à deux mains +2*, sauf au combat. Dès que son possesseur doit se battre, il le fait comme un berserker, sans avoir le contrôle de ses actes (il gagne les avantages et subit les inconvénients dus à la rage de barbare). Le personnage attaque la plus proche créature et continue de se battre jusqu'à la mort ou l'évanouissement, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre être vivant à moins de 10 mètres de lui. La plupart des gens considèrent cette épée comme maudite, mais pour certains barbares, c'est un véritable don des dieux de la guerre.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *débilité*. *Prix de vente* : 17 500 po. *Poids* : 7,5 kg.

Filet aquatique. Ce filet confère un bonus de +3 au jet d'attaque, mais ne peut être utilisé que sous l'eau, ce qui en fait plus un objet assorti d'une condition d'utilisation restrictive qu'un objet maudit. Sous l'eau, son possesseur peut lui commander d'aller attraper la créature désignée, auquel cas il se projette de lui-même jusqu'à elle (10 mètres maximum).

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : 5 kg.

Flasque maudite. Selon le modèle, cet objet ressemble à une flasque, une carafe ou une petite urne normale. La flasque possède des propriétés magiques, mais rien ne permet de découvrir leur nature (elle peut par exemple contenir de l'eau comme une *carafe intarissable*, ou encore émettre de la fumée comme une *urne fumigène*). La première fois que quelqu'un la débouche, quiconque se trouve à moins de 10 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être maudit. Ce mauvais sort se traduit par un malus de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence jusqu'à ce que la créature affectée bénéficie de *délivrance des malédictions*.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *malédiction*. *Prix de vente* : 2100 po. *Poids* : 1 kg.

Gants de maladresse. Ces gants peuvent être en cuir souple ou en métal (mailles ou plaques, selon le type d'armure auquel ils sont censés s'intégrer). S'ils sont légers, ils ressemblent à des *gants de Dextérité*. Dans le cas contraire (cuir rigide ou métal), tout laisse penser qu'il s'agit de *gantelets d'ogre*. Ils se comportent en effet comme les gants ou gantelets qu'ils semblent être jusqu'à ce que leur porteur se retrouve en situation de vie ou de mort, moment auquel leur malédiction se déclenche. Le personnage devient alors incroyablement maladroit et a 50 % de chances par round de lâcher ce qu'il tient (s'il a un objet par main, ne jouez qu'une fois le d100 ; en cas de résultat de 01–50, rejouez-le : si le second jet donne un chiffre ou nombre pair, le PJ lâche ce qu'il tient à la main droite ; en cas de résultat impair, il lâche ce qu'il tient à la main gauche). Les gants réduisent également de 2 points la Dextérité de leur porteur. Une fois la malédiction activée, on ne peut s'en débarrasser qu'à l'aide d'un sort tel que *délivrance des malédictions, souhait* ou *miracle*.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *malédiction*. *Prix de vente* : 1300 po. *Poids* : 1 kg ou 1 kg chacun.

Grimoire de vacuité. De prime abord, cet ouvrage a l'air de traiter d'un sujet peu intéressant, mais *détection de la magie* révèle qu'il dégage une aura magique. Toute personne ouvrant le livre et lisant ne serait-ce qu'un mot doit effectuer deux jets de Volonté (DD 15 chacun). Si le premier est raté, l'aventurier perd 1 point d'Intelligence, s'il rate le second, il perd 2 points de Sagesse (ces deux effets sont cumulables et, dans les deux cas, les caractéristiques sont diminuées de façon permanente). Pour détruire le livre, il faut le brûler tout en lançant *délivrance des malédictions*. Si le grimoire est placé à côté d'autres ouvrages, son aspect se modifie instantanément pour qu'il soit impossible de le différencier des autres.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *débilité*. *Prix de vente* : 6000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Lance traîtresse. Cette arme a toutes les caractéristiques d'une *lance +2*, mais chaque fois que son propriétaire l'utilise au corps à corps et qu'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque, elle le frappe lui, au lieu de son adversaire. Chaque fois que la malédiction se déclenche, la hampe de la lance se tord et le fer vient automatiquement se ficher dans le dos du personnage, lui infligeant des dégâts normaux. La malédiction peut également se déclencher si la lance est jetée, mais dans ce cas, l'aventurier subit le double des dégâts normaux s'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *malédiction*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Masse vampire. Cette *masse d'armes lourde +3* doit être couverte de sang tous les jours, sans quoi son bonus disparaît (jusqu'à son prochain bain d'hémoglobine). Son possesseur doit réussir chaque jour un jet de Volonté (DD 13), sous peine de devenir chaotique mauvais.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être chaotique mauvais et avoir atteint le niveau 9+. *Prix de vente* : 16 000 po. *Poids* : 6 kg.

Médaillon d'émission de pensées. Cet objet est presque identique au *médaillon des pensées*, même pour ce qui est de son mode de fonctionnement. Le problème, c'est que les pensées captées par son possesseur sont vagues et déformées, à tel point qu'un jet de Volonté (DD 15) est nécessaire pour les comprendre. De plus, ce que le personnage prend pour des pensées d'autrui ne sont en réalité que des chimères créées par le médaillon. Celles-ci semblent toujours plausibles, à tel point que le porteur du médaillon a de fortes chances de se laisser abuser par leur teneur. Et surtout, sans que l'aventurier s'en rende compte, le médaillon maudit émet automatiquement ses pensées dans la direction où il regarde, avec pour conséquence que toutes les créatures se trouvant dans cette direction sont conscientes de sa présence ou de son arrivée.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *son illusoire, détection de pensées*. *Prix de vente* : 1800 po. *Poids* : —.

Pierre de lest. Cette pierre noire et polie réduit de moitié la vitesse de déplacement de son possesseur. De plus, une fois qu'on l'a ramassée, il est impossible de s'en débarrasser. Même si son propriétaire la jette au loin ou la brise en morceaux, elle réapparaît sur sa personne, intacte. Si *délivrance des malédictions* est lancé sur une *pierre de lest*, celle-ci peut être abandonnée normalement.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *lenteur*. *Prix de vente* : 1000 po. *Poids* : —.

Potion toxique. Cette potion magique a tourné et est devenue un puissant poison. Quiconque la boit doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas perdre temporairement 1d10 points de Constitution. Une minute plus tard, le personnage doit effectuer un second jet de sauvegarde, le DD et la perte temporaire de points de Constitution restant les mêmes (16 et 1d10 points).

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Préparation de potions magiques. *Prix de vente* : 5000 po. *Poids* : —.

Poudre à éternuer. Cette fine poussière ressemble à de la *poudre d'apparition* ou de la *poudre de disparition*. Mais, si on la jette en l'air, elle a pour effet de faire violemment éternuer toutes les créatures distantes de moins de 6 mètres. Celles qui ratent un jet de Vigueur (DD 15) perdent temporairement 2d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute plus tard. Ceux qui le ratent également perdent temporairement 1d6 points de Constitution supplémentaires. Les créatures réussissant un ou deux jets de Vigueur sont tout de même gênées par une toux violente pendant 5d4 rounds (considérez qu'elles sont étourdies pour ce qui est des effets qu'elles subissent en termes de jeu).

Sac dévoreur

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *empoisonnement*. *Prix de vente* : 2400 po. *Poids* : —.

Robe d'impuissance. Cette robe n'a aucun signe distinctif, et les sorts de détection parviennent juste à déceler qu'elle dégage une aura magique. Dès qu'un personnage l'enfile, il perd immédiatement 10 points en Force et en Intelligence, oubliant du même coup tous ses sorts et toutes ses éventuelles connaissances en matière de magie. Il peut ôter la robe quand il le souhaite, mais les sorts *délivrance des malédictions* suivi de *guérison suprême* lui sont nécessaires pour retrouver ses facultés physiques et mentales.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *malédiction*, *permanence*. *Prix de vente* : 5500 po. *Poids* : 500 g.

Robe de vermine. Cette robe n'a rien d'inhabituel, si ce n'est qu'elle protège son porteur comme une *cape de protection +4*. Mais dès que le personnage se retrouve dans une situation où il doit se concentrer ou agir face à des adversaires hostiles, la véritable nature de la robe se révèle et l'aventurier subit aussitôt une multitude de morsures et de piqûres de la part des myriades d'insectes dont le tissu semble magiquement infesté. Il ne peut rien faire d'autre que se gratter et tirer le vêtement en tout sens pour tenter d'échapper à la vermine.

Le porteur de la robe subit un malus de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence. S'il tente de réciter une incantation, il doit réussir un jet de Concentration (DD 20 + niveau du sort, sans quoi le sort est perdu).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *nuée grouillante*, le créateur doit avoir atteint le niveau 8+. *Prix de vente* : 16 500 po. *Poids* : 500 g.

Sac dévoreur. Ce sac a l'air on ne peut plus ordinaire, sauf si on l'examine à l'aide de moyens magiques, auquel cas il semble être un *sac sans fond*. Mais ce n'est en fait qu'un appât utilisé par une créature extradimensionnelle, et l'un des orifices par lesquels elle se nourrit.

Toute matière d'origine animale ou végétale est avalée si on la glisse dans le sac. Celui-ci a 90 % de chances de ne pas réagir à la première intrusion, mais cela change très vite. Par la suite, dès qu'il sent de la chair vivante entre ses parois (par exemple, si quelqu'un plonge la main à l'intérieur de sa bouche pour récupérer un objet), il a 60 % de chances de mordre et de tenter d'attirer sa proie à lui. Il a l'équivalent de 23 en Force quand il essaye d'engloutir quelqu'un.

Le sac dégage une aura magique et peut contenir jusqu'à 1,25 m³ de matière inerte. Il se comporte comme un *sac sans fond* (1er modèle), mais chaque heure, il a 5 % de chances d'ingurgiter son contenu et de recracher ce qu'il ne peut pas digérer dans un autre plan ou dans un espace non dimensionnel. Les créatures englouties sont avalées en 1 round et il est par la suite impossible de les récupérer.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : cet objet est considéré comme un artefact rare et ne peut pas être créé. *Prix de vente* : 15 000 po (mais notez que le sac ne peut être créé, étant en fait une créature vivante). *Poids* : —.

ARTEFACTS

Les brumes du passé sont les gardiennes de nombreux secrets. Grands mages et puissants prêtres d'antan, mais aussi quelques dieux, ont usé de sorts aujourd'hui oubliés pour créer des objets qu'il serait désormais impossible de reproduire. Certains de ces objets, appelés artefacts, existent toujours, mais plus personne ne sait comment les fabriquer.

Les artefacts sont extrêmement puissants. Il ne s'agit pas d'objets magiques comme les autres, mais plutôt de reliques légendaires autour desquelles une campagne entière peut s'articuler. Chacun peut donner naissance à plusieurs aventures imbriquées : une quête pour le retrouver, une terrible bataille pour l'arracher à l'adversaire qui le possède, une mission au bout du monde pour le détruire, et ainsi de suite.

Il n'y a aucune table dans les pages suivantes, car l'apparition d'un artefact n'est jamais le fruit du hasard. Si l'un d'eux doit intervenir dans votre campagne, cela ne peut être qu'après mûre réflexion de votre part.

ARTEFACTS RARES

Les artefacts rares ne sont pas nécessairement des objets uniques. Il s'agit juste d'objets extrêmement puissants, que l'on ne trouve qu'en nombre très limité et que plus personne ne sait créer.

Description des artefacts rares

Voici la description des artefacts rares les plus connus :

Bâton de thaumaturge. La surface de ce grand bâton de bois ferré est couverte de runes et symboles de toute sorte. Ce puissant artefact met de nombreux sorts et pouvoirs à la disposition de son possesseur. Certains de ces pouvoirs coûtent des charges, les autres non. Voici ceux qui peuvent être utilisés à volonté, sans consommer la moindre charge :

- *agrandissement*
- *armure de mage*
- *détection de la magie*
- *lumière*
- *manipulation à distance*
- *verrouillage*

Les pouvoirs suivants coûtent 1 charge par utilisation :
- *boule de feu* (10d6 points de dégâts, DD 14)
- *déblocage*
- *dissipation de la magie*
- *éclair* (10d6 points de dégâts, DD 14)
- *invisibilité*
- *mur de feu*
- *passe-muraille*
- *pyrotechnie*
- *tempête de grêle*
- *toile d'araignée*

Enfin, les pouvoirs suivants coûtent 2 charges par utilisation :
- *changement de plan*
- *convocation de monstres IX*
- *cyclone*
- *télékinésie* (200 kilos maximum)

Le *bâton de thaumaturge* confère également à son porteur une résistance à la magie de 23. Si cette résistance à la magie est volontairement réduite, le bâton peut absorber les sorts lancés contre son possesseur, de la même manière qu'un *sceptre d'absorption* (voir page 202). Contrairement au sceptre, le bâton transforme les sorts absorbés en charges, pas en énergie utilisable par son propriétaire. Si jamais le nombre de sorts absorbés lui fait dépasser sa limite de charges (50), il explose, avec les mêmes conséquences qu'une

immolation vengeresse (voir ci-dessous). À noter que le possesseur du bâton ne sait à aucun moment de combien de charges il dispose, l'artefact ne lui communiquant jamais cette information (contrairement au *sceptre d'absorption*). Il est donc extrêmement risqué d'absorber le moindre sort, mais d'un autre côté, c'est le seul et unique moyen existant pour recharger cet objet.

— *Immolation vengeresse.* Si le possesseur du bâton se sent perdu, il a la possibilité d'entraîner ses ennemis dans la mort en cassant volontairement l'objet, ce qui déclenche une immolation vengeresse. Cet acte désespéré doit être clairement annoncé par le joueur. À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans un rayon de 10 mètres. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de l'origine de l'explosion subissent un nombre de points de dégâts égal à huit fois le total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction (le compte du total de charges est tenu par le MD). Pour les autres, les dégâts diminuent au fur et à mesure que la distance augmente: six fois le total de charges entre 3 mètres et 6 mètres du bâton, et quatre fois au-delà de 6 mètres. Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets tels que le *bâton de thaumaturge* et le *bâton de surpuissance* (voir page 201) permettent de s'immoler de la sorte.

Niveau de lanceur de sorts: 20. Poids: 2,5 kg.

Bâton de thaumaturge

Cartes merveilleuses. Cet artefact est à double tranchant, en ce sens qu'il est à la fois bénéfique et préjudiciable. Il se présente le plus souvent dans une boîte en bois ou un étui en cuir. Selon les jeux, les cartes (ou lames) sont en ivoire ou en vélin, et toutes sont couvertes de symboles et de glyphes magiques. Il suffit de tirer une carte pour être affecté par sa magie, pour le meilleur ou pour le pire.

Tout personnage désirant tenter sa chance doit annoncer le nombre de cartes qu'il a l'intention de tirer avant de retourner la première. Chaque carte doit être tirée moins d'une heure après la précédente, et l'aventurier ne peut en aucun cas retourner plus de cartes qu'il ne l'a annoncé. S'il ne tire pas le nombre de cartes décidé (ou si quelqu'un ou quelque chose l'empêche de le faire), les cartes manquant pour faire le compte se retournent d'elles-mêmes. Exception: s'il retourne le Bouffon, le Fou ou l'Idiot, le possesseur du jeu a la possibilité (ou l'obligation) de tirer une ou deux cartes supplémentaires.

Chaque fois qu'une carte est retournée, elle revient à l'intérieur du jeu (ce qui signifie qu'il est possible de la tirer à plusieurs reprises), sauf s'il s'agit du Bouffon ou du Fou, c'est-à-dire les deux jokers (auquel cas la carte est mise de côté). Le jeu comprend toujours 22 cartes. Afin de les simuler, nous vous conseillons d'utiliser un jeu de tarots divinatoires ou de cartes à jouer. Selon les cartes que vous utilisez, référez-vous à la deuxième ou à la troisième colonne du tableau ci-dessous:

— *La Balance.* Les actes du personnage sont évalués et jugés indignes de l'éthique qu'il a faite sienne. Il n'a d'autre choix que de changer d'alignement et d'en prendre un qui soit radicalement différent. S'il ne se comporte pas en accord avec les préceptes de son nouvel alignement, il acquiert un niveau négatif.

— *Le Bouffon.* Cette carte est systématiquement mise de côté quand on la tire (au même titre que le Fou). Les cartes supplémentaires indiquées sont optionnelles (le personnage n'est pas obligé de les tirer).

— *Le Chevalier.* Le guerrier vient de nulle part et sert son nouveau maître jusqu'à la mort. Bien qu'il s'agisse d'une créature artificielle, sa race, son espèce et son sexe semblent les mêmes que ceux du personnage. Il est équipé comme indiqué dans l'exemple de guerrier du *Manuel des Joueurs* (page 37).

— *La Clef.* L'arme obtenue fait forcément partie de la liste que le personnage sait manier. Utilisez les Tables 8–9 et suivantes jusqu'à obtenir une arme répondant à ce critère. Elle apparaît aussitôt dans la main du personnage.

— *La Comète.* L'aventurier doit vaincre, seul, le ou les prochains monstres rencontrés pour ne pas perdre le bénéfice de cette carte. En cas de succès, il gagne un niveau et son total de points d'expérience se retrouve à mi-chemin entre son nouveau niveau et le suivant.

— *Le Crâne.* Une incarnation mineure de la mort apparaît. Elle a les caractéristiques d'un spectre, si ce n'est qu'il est impossible de la repousser et que sa *faux spectrale* touche à tous les coups, infligeant 2d8 points de dégâts à chaque fois. Le personnage doit l'affronter seul. Si ses compagnons viennent l'aider, chacun d'eux se retrouve face à un adversaire similaire. Quiconque est tué par une cette incarnation de la mort ne peut pas être ramené à la vie, même par un sort tel que *souhait* ou *miracle*.

— *Le Donjon.* Le personnage se retrouve emprisonné, soit par le sort *emprisonnement*, soit par une puissante créature (au gré du MD). Quelle que soit l'option choisie, il perd tout son équipement et tous ses sorts s'effacent de son esprit,. C'est au MD de décider si les objets sont récupérables par la suite. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

— *L'Étoile.* Les 2 points supplémentaires sont ajoutés à la caractéristique choisie par le personnage. Ils ne peuvent pas être partagés dans le but d'améliorer deux caractéristiques.

— *Euryale.* Cette carte arbore le visage d'une méduse, et quiconque la retourne est affligé par une malédiction si puissante que seules les Parques

Cartes merveilleuses

Carte	Tarots	Carte à jouer	Effet
La Balance	XI. La Justice	2 de pique	Changement d'alignement instantané.
Le Bouffon	XII. Le Pendu	Joker rouge	Gain de 10 000 PX ou possibilité de tirer deux nouvelles cartes.
Le Chevalier	Valet d'épées	Valet de cœur	Obtention des services d'un guerrier de niveau 4.
La Clef	V. Le Pape	Dame de cœur	Gain d'une puissante arme magique.
La Comète	2 d'épées	2 de carreau	Gain d'un niveau en cas de victoire contre le prochain monstre rencontré.
Le Crâne	XIII. La Mort	Valet de trèfle	Mort définitive, sauf en cas de victoire contre la mort.
Le Donjon	4 d'épées	As de pique	*Emprisonnement* (voir description).
L'Étoile	XVII. L'Étoile	Valet de carreau	Gain immédiat d'un bonus de +2 dans une caractéristique.
Euryale	10 d'épées	Dame de pique	Malus permanent de –1 à tous les jets de sauvegarde.
Les Flammes	XV. Le Diable	Dame de trèfle	Antipathie entre le PJ et un Extérieur.
Le Fou	0. Le Fou	Joker noir	Perte de 10 000 PX et obligation de tirer une autre carte.
Les Griffes	Reine de deniers	2 de trèfle	Disparition immédiate de tous les objets magiques du PJ.
L'Idiot	I. Le Bateleur	As de trèfle	Perte d'Intelligence (permanente), possibilité de tirer une nouvelle carte.
Le Joyau	7 de coupes	2 de cœur	Gain de 25 bijoux ou 50 gemmes (au choix).
La Lune	XVIII. La Lune	Dame de carreau	Attribution de 1d4 *souhaits*.
Le Néant	8 d'épées	Roi de trèfle	Emprisonnement de l'âme (voir description).
Les Parques	3 de coupes	As de cœur	Annulation d'une situation au choix (et une seule).
La Ruine	XVI. La Tour	Roi de pique	Perte immédiate de toutes les richesses et propriétés terriennes.
Le Soleil	XIX. Le Soleil	Roi de carreau	Gain de 20 000 PX et d'un objet merveilleux bénéfique de puissance intermédiaire.
Le Traître	5 d'épées	Valet de pique	Un des amis du PJ se retourne contre lui.
Le Trône	4 de bâtons	Roi de cœur	Gain d'un petit château et degré de maîtrise augmenté de 6 en Diplomatie.
Le Vizir	IX. L'Ermite	As de carreau	Connaissance de la réponse au prochain dilemme.

(voir plus bas) ou une divinité peuvent la faire disparaître. Elle se traduit par un malus de –1 à tous les jets de sauvegarde.

— *Les Flammes.* La haine et la jalousie ne sont que deux motifs possibles pour expliquer cette antipathie. Quoi qu'il en soit, cette hostilité ne prend fin qu'à la mort de l'Extérieur ou du personnage. Déterminez aléatoirement la nature de l'Extérieur, et partez du principe qu'il attaque l'aventurier (ou qu'il commence à le harceler) au bout de 1d20 jours.

— *Le Fou.* Le personnage perd les points d'expérience indiqués et doit obligatoirement tirer une nouvelle carte, laquelle est automatiquement mise de côté (contrairement aux autres, elle n'est pas réintégrée au jeu une fois tirée).

— *Les Griffes.* Quand cette carte est tirée, tous les objets magiques possédés par l'aventurier (et pas uniquement ceux qu'il a sur lui) sont instantanément désintégrés.

— *L'Idiot.* Cette carte provoque instantanément la perte de 1d4 points d'Intelligence. La carte supplémentaire indiquée n'est qu'optionnelle (le personnage n'est pas obligé de la tirer).

— *Le Joyau.* Cette carte est synonyme de richesse. Les bijoux sont en or serti de pierres fines, pour une valeur unitaire de 2000 po, tandis que les pierres précieuses valent 1000 po chacune.

— *La Lune.* Cette carte s'orne parfois d'une pierre de lune dont les reflets révèlent le nombre de *souhaits* accordés au personnage. Sinon, elle représente une lune dont le degré de plénitude indique le nombre de *souhaits* (pleine = quatre, trois quarts = trois, demi = deux et quartier = un). Les *souhaits* sont similaires au sort de magicien du même nom. Ils doivent être choisis en 1 minute chacun.

— *Le Néant.* Cette carte noire est synonyme de calamité immédiate pour qui la retourne. Les organes vitaux du personnage continuent de fonctionner, comme s'il était dans le coma, mais son âme est enfermée ailleurs, dans un objet situé sur un monde ou dans un plan lointain, et peut-être possédé par un Extérieur. Les sorts *souhait* ou *miracle* ne permettent pas de ramener le personnage ; à peine indiquent-ils le monde ou le plan dans lequel il est détenu. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

— *Les Parques.* Cette carte permet au personnage d'échapper à n'importe quelle situation de son choix, la trame de l'existence étant défaite puis retissée pour se conformer au nouveau résultat. Notez que les Parques ne peuvent créer ou faire apparaître quoi que ce soit ; leur seul pouvoir consiste à empêcher un événement de se produire, ou à inverser le cours des choses (en annulant par exemple l'effet d'Euryale ; voir plus haut). Seul le personnage tirant la carte est affecté ; ses compagnons, eux, ne le sont pas.

— *La Ruine.* Quiconque tire cette carte perd aussitôt toutes ses richesses (pièces, gemmes, bijoux et autres objets d'art), qui sont désintégrées. Dans le même temps, ses terres deviennent incultes et ses propriétés s'effondrent. L'aventurier est totalement ruiné.

— *Le Soleil.* Consultez la Table 8–29 et jetez 1d100 jusqu'à obtenir un objet merveilleux utile de puissance intermédiaire. Les 20 000 PX sont immédiatement ajoutés au total du personnage.

— *Le Traître.* Quand cette carte est tirée, un ami PNJ de l'aventurier (de préférence un compagnon d'armes) se retourne contre lui et lui est désormais hostile. Si le personnage n'a pas de compagnons d'armes, il encourt l'hostilité d'un puissant PNJ de la campagne (ou d'une communauté, d'un ordre religieux…). Cette haine reste secrète, ne se révélant au grand jour que quand elle pourra le plus nuire à l'aventurier.

Cartes merveilleuses

— *Le Trône.* Le personnage devient un chef aux yeux de ses concitoyens. Le château gagné apparaît à l'endroit de son choix, à condition qu'aucun bâtiment ne s'y dresse déjà (le PJ doit se décider sans attendre).

— *Le Vizir.* Grâce à cette carte, l'aventurier peut accéder à une source de sagesse supérieure lui permettant de répondre à une question ou de résoudre un problème en apparence insoluble (une fois seulement). À noter que le fait de connaître la réponse ne signifie pas nécessairement qu'il soit ensuite possible de faire un usage utile de l'information obtenue.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : —.

Livre d'exaltation suprême. Cet ouvrage religieux est sacré pour les lanceurs de sorts divins d'alignement bon (LB, NB, CB). Il faut une semaine entière pour le lire, mais au bout de ce temps, le personnage acquiert un bonus inné de +1 en Sagesse et suffisamment de points d'expérience pour l'amener à mi-chemin du niveau suivant. Un jeteur de sorts divins d'alignement neutre (LN, N, CN) perd 2d6 x 1000 PX en lisant ce livre. Le châtiment est encore plus terrible si l'aventurier est d'alignement mauvais (LM, NM, CM) : il perd 4d6 x 1000 PX et ne peut plus gagner le moindre point d'expérience tant qu'il n'a pas fait *pénitence* (voir le sort du même nom).

Si le personnage lisant le livre est incapable de lancer des sorts, il n'est pas affecté. Par contre, s'il utilise la magie profane, il doit réussir un jet de Sagesse (DD 15) sous peine de perdre 1d6 x 1000 PX et 1 point d'Intelligence (de façon permanente).

Il est impossible de faire la distinction entre le contenu de cet ouvrage et celui d'un manuel ou traité magique tant qu'on ne le lit pas. Une fois lu, le livre disparaît à tout jamais. Un personnage ne peut bénéficier de l'effet que d'un seul *livre d'exaltation suprême* au cours de son existence.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.

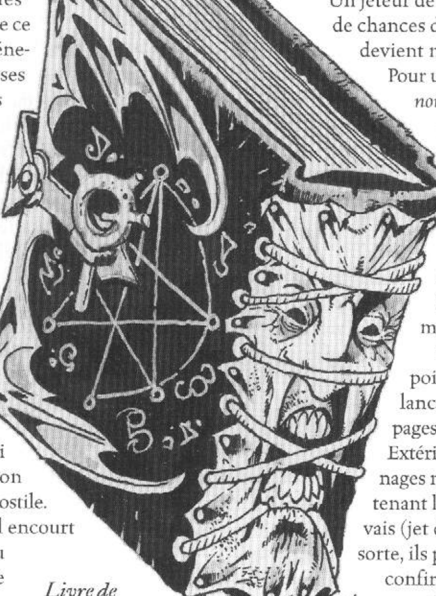
Livre de noire vilenie. Ce livre abominable est la référence absolue pour les lanceurs de sorts divins d'alignement mauvais (LM, NM, CM). Une semaine entière est nécessaire pour en intégrer le contenu. Au terme de cette période, le personnage acquiert un bonus inné de +1 en Sagesse et suffisamment de points d'expérience pour l'amener à mi-chemin du niveau suivant.

Un jeteur de sorts divins d'alignement neutre (LN, N, CN) a 50 % de chances de perdre 2d6 x 1000 PX. Sur un résultat de 51–00, il devient maléfique sans bénéficier des pouvoirs de l'ouvrage.

Pour un lanceur de sorts divins d'alignement bon, le *livre de noire vilenie* est plus dangereux encore : si le personnage rate un jet de Vigueur (DD 16), il meurt aussitôt. Même en cas de succès, il doit aussitôt réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre définitivement la raison. Enfin, si les deux jets de sauvegarde sont réussis, le personnage perd tout de même 20 000 PX, moins 1000 PX par point de Sagesse (à noter qu'il ne peut en aucun cas gagner des PX grâce au livre, même si sa Sagesse est incroyablement élevée).

Le simple fait de tenir l'artefact en main inflige 5d6 points de dégâts aux personnages bons incapables de lancer des sorts divins. Si ces derniers parcourent les pages du livre, ils ont 80 % de chances d'être attaqués par un Extérieur maléfique au cours de la nuit qui suit. Les personnages neutres (LN, N, CN) subissent 5d4 points de dégâts en tenant l'ouvrage, et le fait de lire son contenu les rend mauvais (jet de Volonté annule, DD 13). Une fois convertis de la sorte, ils partent aussitôt en quête d'un prêtre maléfique pour confirmer leur changement d'alignement (par le biais du sort *pénitence*).

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.



Livre de noire vilenie

Marteau de tonnerre. Ce marteau est particulièrement impressionnant et son poids est nettement supérieur à la moyenne, à tel point qu'il déséquilibre tout personnage n'étant pas au moins de taille G (ce qui se traduit par un malus de –2 au jet d'attaque). Quiconque est suffisamment grand devrait vite s'apercevoir que le marteau s'accompagne d'un bonus d'altération de +3 et qu'il inflige des dégâts doublés par rapport à un marteau de guerre normal.

Si, quelle que soit sa taille, le possesseur de cet artefact porte un *ceinturon de force de géant* et des *gantelets d'ogre*, et s'il sait que cette arme est un *marteau de tonnerre* (et pas seulement un simple *marteau de guerre +3*), il peut faire appel à l'intégralité de ses pouvoirs : qu'on l'utilise au corps à corps ou à distance, il acquiert un bonus d'altération de +5, inflige des dégâts doublés, permet de cumuler le bonus du *ceinturon de force de géant* et des *gantelets d'ogre* (ce qui est théoriquement impossible) et tue les géants chaque fois qu'il les touche (jet de Vigueur annule, DD 16).

Quand on lance le marteau, il émet un véritable coup de tonnerre chaque fois qu'il touche, ce qui a pour effet d'étourdir pendant 1 round toutes les créatures distantes de moins de 30 mètres (jet de Vigueur annule, DD 12). Le marteau a un facteur de portée de 10 mètres et une portée maximale de 60 mètres (et non 50 mètres, comme ce serait normalement le cas pour une arme de jet).

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 7,5 kg.

Pierre philosophale. Cet objet magique d'une rareté extrême ressemble à un bout de charbon quelconque, mais il suffit de le casser en deux pour révéler une cavité cachée. Les parois de cette cavité sont recouvertes d'une fine couche de mercure (ou vif-argent) magique, permettant à un personnage capable de lancer des sorts profanes de transformer les métaux vulgaires (plomb et fer) en or ou en argent. Une *pierre philosophale* peut transformer de 250 à 2500 kilos de fer en argent, ou de 50 à 500 kilos de plomb en or. Le mercure magique devient instable dès que la pierre est ouverte et il se sublime en 24 heures, après quoi il est inutilisable. Toutes les transformations doivent donc se produire durant ce laps de temps.

Le vif-argent trouvé à l'intérieur de la *pierre philosophale* peut également avoir un autre usage : si on le mélange à une *potion de soins* (quelle qu'elle soit), la réaction chimique qui se produit donne naissance à une *potion de vie*, qui a l'effet du sort *résurrection suprême* si on la répand en pluie sur le corps d'un défunt.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : —.

Recueil de sorts inépuisable. Ce livre confère à son possesseur la faculté d'utiliser les sorts inscrits sur ses pages, et ce quelle que soit la classe du personnage. Toutefois, en le lisant pour la première fois, un aventurier incapable de jeter des sorts par lui-même acquiert aussitôt un niveau négatif, lequel persiste tant que l'artefact est conservé. Le *recueil de sorts inépuisable* se compose de 1d8+22 pages. La nature de chaque page est déterminée par un jet de dé :

1d100	Contenu de la page
01–30	Blanche
31–60	Sort divin
61–00	Sort profane

Lorsqu'un sort est inscrit sur une page, déterminez aléatoirement de quelle incantation il s'agit, comme si vous aviez affaire à un puissant parchemin (la troisième colonne de la Table 8–6, puis les Tables 8–7 ou 8–8 pour déterminer la formule magique exacte, selon que le sort est profane ou divin).

Une fois qu'une page est tournée, son contenu est perdu à tout jamais, car il est impossible de revenir en arrière. Si le livre est fermé, il se rouvre automatiquement à la page où il se trouvait quand il a été refermé. Dès que la dernière page est tournée, l'artefact disparaît.

Le personnage peut lancer le sort à la page duquel le livre est ouvert, et ce une fois par jour (sauf s'il s'agit d'un sort auquel le PJ peut prétendre de par sa classe, auquel cas il peut le jeter quatre fois par jour, même s'il n'a pas encore atteint le niveau nécessaire pour l'apprendre). Les pages ne peuvent pas être déchirées sans détruire le livre. De la même manière, il est impossible de les lire comme des parchemins, ni de recopier dans un livre de sorts les formules magiques qu'elles proposent. Leur magie est intrinsèquement liée au recueil et ne peut pas exister sans lui.

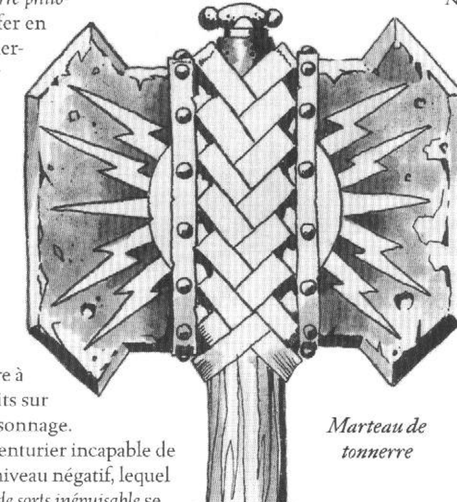
Le possesseur de l'ouvrage n'a pas besoin de le porter sur lui pour pouvoir faire appel à sa magie. Le recueil peut être rangé à l'abri, pourvu qu'il soit ouvert à la page qui intéresse le personnage. Dans ce cas, ce dernier peut toujours faire appel au sort qui lui est offert.

Chaque fois qu'un sort est lancé, l'énergie dans laquelle le livre puise son pouvoir est telle qu'il est possible que la page se tourne d'elle-même, et ce quelles que soient les précautions prises pour l'empêcher. Le propriétaire du recueil le sent aussitôt. Il perd immédiatement le sort auquel il avait accès jusque-là et gagne éventuellement le pouvoir d'en jeter un autre (sauf si la page suivante est blanche). Les chances qu'une page se tourne toute seule sont les suivantes :

Circonstance	Chance que la page se tourne
Lanceur de sorts employant un sort utilisable par sa classe et à son niveau	10 %
Lanceur de sorts utilisant un sort ne correspondant pas à sa classe ou à son niveau	20 %
Personnage incapable de lancer des sorts utilisant un sort divin	25 %
Personnage incapable de lancer des sorts utilisant un sort profane	30 %

Considérez que chaque sort est jeté comme si l'aventurier utilisait un parchemin pour ce qui est de déterminer le temps d'incantation, le risque d'échec des sorts, etc.

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Poids* : 1,5 kg.


Marteau de tonnerre

Sphère d'annihilation. Cet artefact prend la forme d'un globe de noirceur absolue, une zone de néant de 60 centimètres de diamètre. En réalité, la sphère est un trou dans la trame du multivers. Tout ce qui entre en contact avec elle est instantanément aspiré dans le vide et détruit, sans espoir de récupération. Seule l'intervention directe d'un dieu peut ramener à la vie un personnage tué par cet objet.

Une *sphère d'annihilation* est statique, comme n'importe quel autre trou, si ce n'est qu'elle peut « flotter » à n'importe quelle distance du sol (elle n'est pas soumise à l'action de la gravité). Il est possible de la déplacer pour peu que l'on sache faire preuve de suffisamment de concentration. Dans ce cas, les ondes mentales de l'individu qui tente de la contrôler déforment l'espace à proximité de la sphère, ce qui fait glisser cette dernière comme sur un rail. Pour tenter une telle prouesse, le personnage doit se trouver à moins de 12 mètres de la sphère. S'il parvient à la faire bouger, il peut en conserver le contrôle tant que la distance qui les sépare ne dépasse pas 12 mètres, + 3 mètres par niveau du PJ. Les chances de contrôler la sphère dépendent de l'Intelligence et du niveau de l'aventurier (un niveau élevé correspond en effet à une importante discipline mentale). Le personnage ajoute son bonus d'Intelligence et son niveau au jet de 1d20. Il faut atteindre un DD de 30 pour contrôler la sphère. En cas de succès, celle-ci se déplace de 3 mètres par round (+ 30 centimètres par point de différence entre le résultat obtenu et le DD indiqué).

La sphère se déplace chaque fois que l'on tente de la contrôler. Si la tentative échoue, elle avance automatiquement vers le personnage. Elle continue de se déplacer pendant 1d4 rounds dans la direction indiquée par l'aventurier (ou vers ce dernier, en cas de jet raté), à moins qu'elle ne se retrouve à plus de 10 mètres du PJ, auquel cas elle s'arrête aussitôt si elle n'est plus contrôlée. Un nouveau jet de contrôle doit être effectué chaque round.

Si plusieurs individus capables de lancer des sorts profanes tentent de contrôler la sphère, leurs jets de contrôle sont opposés. Si tous échouent, la sphère avance vers celui qui a obtenu le plus petit score.

Si un *portail* est lancé directement sur une *sphère d'annihilation*, il y a 50 % de chances (01–50 sur 1d100) que le sort détruise l'artefact. Sur un résultat de 51–85, le sort n'a aucun effet. Enfin, sur un résultat de 86–00, une

déchirure se produit dans la trame du multivers, catapultant dans un autre plan tout ce qui se trouve à moins de 60 mètres de distance. Si un *sceptre d'oblitération* touche une sphère, tous deux s'entre-détruisent dans une explosion cataclysmique infligeant 2d6 x 10 points de dégâts à 20 mètres à la ronde. Les sorts *dissipation de la magie* et *disjonction de Mordenkainen* restent sans effet contre une *sphère d'annihilation*.

Voir également la description du *talisman des sphères* (page 226).

Niveau de lanceur de sorts: 20. *Poids*: —.

Sphère d'annihilation

Talisman du Bien ultime. Tout lanceur de sorts divins d'alignement bon (LB, NB, CB) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un lanceur de sorts d'alignement mauvais (LM, NM, CM) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Comme indiqué, le possesseur du talisman doit être bon. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas d'une pureté absolue (au gré du MD), sa cible a droit à un jet de Réflexes (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un *talisman du Bien ultime* a un total de 7 charges. Si un lanceur de sorts divins d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Si le jeteur de sorts divins est d'alignement mauvais, les dégâts sont légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman.

Niveau de lanceur de sorts: 18. *Poids*: —.

Talisman du Mal absolu. Tout lanceur de sorts divins d'alignement mauvais (LM, NM, CM) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un lanceur de sorts d'alignement bon (LB, NB, CB) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Comme indiqué, le possesseur du talisman doit être maléfique. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas abjects et en accord avec les préceptes de son dieu malfaisant (au gré du MD), sa cible a droit à un jet de Réflexes (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un *talisman du Mal absolu* a un total de 6 charges. Si un lanceur de sorts divins d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Si le jeteur de sorts divins est d'alignement bon, les dégâts sont légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman.

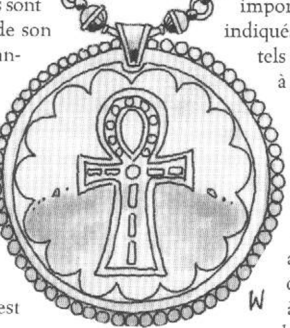
Niveau de lanceur de sorts: 18. *Poids*: —.

Talisman de Zagy. Ce talisman ressemble à s'y méprendre à une *pierre de contrôle des élémentaires de la Terre*. Pourtant, ses pouvoirs sont on ne peut plus différents, et ils dépendent du Charisme de son possesseur. Quiconque touche un *talisman de Zagy* doit instantanément effectuer un jet de Charisme (DD 15).

En cas d'échec, l'artefact se comporte comme une *pierre de lest* (voir page 234). Si le personnage s'en débarrasse de quelque façon que ce soit (en le reposant, en essayant de le détruire, etc.), il subit aussitôt 5d6 points de dégâts et le talisman disparaît.

En cas de succès, le talisman reste en possession de l'aventurier pendant 5d6 heures ou jusqu'à ce qu'on lui demande d'accorder un *souhait*, après quoi il disparaît.

Enfin, si le personnage obtient un 20 naturel au jet, il lui est impossible de se débarrasser du talisman pendant un nombre de mois égal à sa valeur de Charisme. L'artefact lui accorde un *souhait* par tranche de 6 points de Charisme (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, il se met à chauffer et à frémir chaque fois que son possesseur approche à moins de 6 mètres d'un piège magique (ce pouvoir ne se manifeste que si le personnage brandit le talisman ; si l'artefact est rangé dans une poche ou un sac, il ne le prévient pas).



Talisman du Bien ultime

Quel que soit le résultat obtenu, le *talisman de Zagy* disparaît à la fin de la période indiquée, laissant derrière lui un fabuleux diamant d'une valeur de 10 000 po.

Niveau de lanceur de sorts: 20. *Poids*: 500 g.

ARTEFACTS UNIQUES

Comme leur nom l'indique, ces artefacts sont uniques ; un seul de chaque a été créé. Ils possèdent une longue histoire et s'accompagnent de mythes et légendes aussi fantastiques que difficilement crédibles. Une atmosphère de secret permanent règne autour d'eux. Personne ne sait où ils se trouvent, et pourtant, ils n'attendent que le moment où quelqu'un les découvrira et où leurs pouvoirs, bénéfiques ou maléfiques, déferleront de nouveau sur le monde.

N'introduisez jamais un artefact unique dans votre campagne avant d'avoir longuement réfléchi à ses pouvoirs et aux répercussions qu'il peut avoir. N'oubliez pas que ces objets magiques sont les plus puissants qui soient, et que leur seule présence peut bouleverser n'importe quelle campagne.

Contrairement aux autres objets magiques, les artefacts uniques sont presque impossibles à détruire. Logiquement, chacun d'entre eux devrait s'accompagner d'un moyen de destruction spécifique, que vous aurez déterminé à l'avance. Voici quelques exemples :

- Jeter l'artefact dans le cratère du volcan où réside Uthrax le dragon.
- Faire en sorte qu'il soit broyé sous le talon d'un demi-dieu.
- L'enterrer au fond du gouffre de la Corrosion, dans les Abysses.
- Le désintégrer au pied de l'Escalier infini.
- Le faire dévorer par Talos, golem de fer unique et trois fois plus puissant que les autres.
- L'immerger dans la Fontaine de Lumière située au cœur du palais de Héronéus.

Comme il est extrêmement difficile de détruire un artefact unique, ces objets sont fréquemment enterrés dans des salles enfouies dans les profondeurs de la terre, jetés à la dérive dans le plan Astral, ou encore protégés par de nombreux gardiens aussi puissants qu'infatigables. C'est souvent la seule façon que les entités incapables de les détruire ont de s'assurer qu'ils ne referont jamais surface.

Description des artefacts uniques

Les artefacts détaillés ci-dessous sont donnés à titre d'exemples. N'hésitez pas à modifier leur histoire pour les intégrer à votre campagne. La découverte d'un artefact doit être un moment d'une importance rare. Vous pouvez également modifier les pouvoirs indiqués (ou en supprimer certains, ou en ajouter) si vous jugez que, tels qu'ils sont définis, ces artefacts uniques ne correspondent pas à votre campagne.

Le bâton des ombres. Cet artefact fut créé voici de nombreux siècles par un mage du nom de Malhavoc, qui tissa de multiples fils d'ombre pour lui donner naissance. Le *bâton des ombres* assombrit légèrement son possesseur et le rend partiellement intangible, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA et aux jets de Réflexes (cumulables à tous les autres types de bonus). Quand il se trouve en pleine lumière ou dans le noir complet, le personnage subit un malus de –2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. Le *bâton des ombres* possède également les pouvoirs suivants :

— *Appel des ombres*. 3 fois par jour, l'artefact permet de convo-

quer 2d4 ombres immunisées contre les tentatives visant à les repousser ou à les détruire. Elles servent le porteur du bâton comme si elles avaient été appelées par le sort *convocation de monstres V*, lancé au niveau 20.

— *Appel de ténébreux*. 1 fois par mois, le personnage peut se faire assister d'un ténébreux rampant, qui le sert comme s'il avait été appelé par le sort *convocation de monstres IX*, lancé au niveau 20.

— *Forme d'ombre*. 3 fois par jour, l'aventurier peut devenir une ombre vivante, ce qui lui confère les mêmes facilités de déplacement que le sort *état gazeux*.

— *Rayon d'ombre*. 3 fois par jour, le bâton peut projeter un rayon d'ombre glacée infligeant 10d6 points de dégâts (froid) à une cible unique. Ce pouvoir a une portée de 30 mètres. Il nécessite une attaque de contact à distance et ne s'accompagne d'aucun jet de sauvegarde.

Le bouclier de Prator. Héros du temps jadis, le paladin Prator se protégea à l'aide de cette relique au cours de nombreuses batailles. On prétend que le bouclier aurait disparu quand Prator périt lors de la bataille des Trois Enfers, mais il aurait, depuis, brièvement ressurgi de temps à autre. Cet *écu +5* arborant le symbole du soleil permet à son utilisateur de lancer des sorts comme un paladin de niveau 20 ayant 20 en Sagesse (5/4/4/4). Ces sorts s'ajoutent à ceux dont le personnage dispose déjà, le cas échéant, même s'il est paladin. Le *bouclier de Prator* confère également une résistance à la magie de 15 à son porteur, qu'il protège, chaque round, contre les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque type d'énergie destructive (feu, froid, électricité, acide et attaque sonique). En échange de cette protection, le possesseur du bouclier doit partir en quête une fois par an pour un dieu loyal bon (pas de jet de sauvegarde).

Tout personnage d'alignement mauvais ou chaotique (CB, CN, LM, NM, CM) acquiert quatre niveaux négatifs dès qu'il ramasse le bouclier. Ces niveaux négatifs ne se traduisent jamais par une perte de niveaux effective, mais rien ne permet de les dissiper tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'artefact (même les sorts tels que *restauration* restent sans effet). Les niveaux négatifs disparaissent dès que le bouclier est abandonné, cédé à quelqu'un d'autre, ou même rangé quelque part.

Le bâton des ombres

Le diamant plaintif. Cet artefact, qui aurait été arraché à la terre au terme d'un rituel destiné à la torturer, prend la forme d'un diamant non taillé et gros comme le poing. Il émet en permanence un gémissement de douleur. Malgré ce que sa plainte continuelle (et inquiétante) pourrait laisser penser, le diamant n'est pas malfaisant, bien qu'il soit né de la torture. Son possesseur peut faire appel à lui pour modeler la terre et la pierre, comme grâce au sort *façonnage de la pierre*, en affectant à chaque fois un maximum de 150 m³ de matière (3 fois par jour). Le *diamant plaintif* permet également d'appeler un seigneur élémentaire de la Terre doté du maximum de points de vie et servant fidèlement son maître jusqu'à la mort. Un seul élémentaire peut être convoqué à la fois. Si l'élémentaire est détruit, le possesseur de l'artefact doit attendre un minimum de 24 heures avant de pouvoir en appeler un autre. Les récits associés au *diamant plaintif* font état de la construction subite de structures en pierre, du creusement de vastes cavernes souterraines, ou encore de la destruction instantanée de châteaux entiers.

Le bouclier de Prator

L'épée de Kas. Redouté de tous, Kas le vampire était le lieutenant de Vecna. Il utilisa cette puissante arme, créée par son maître, pour trahir ce dernier. Au cours de l'effroyable bataille qui s'ensuivit, il parvint à couper la main gauche de l'archiliche et à lui arracher un œil avant d'être annihilé. Seule son épée survécut, et l'on prétend que, depuis, elle cherche à se venger de Vecna. *L'épée de Kas* est une *épée longue +4, acérée, infernale et vorpale*, qui accorde à son porteur un bonus d'altération de +10 en Force. Elle est intelligente (Int 15, Sag 13, Cha 14, Ego 34) et d'alignement chaotique mauvais. On peut l'utiliser pour lancer les sorts suivants : *appel de la foudre* (10d6 points de dégâts, DD 14), *blasphème* et *sanctification infernale* (3 fois par jour chacun), ainsi qu'*exécution* (1 fois par semaine, DD 17).

La masse de Cuthbert. Selon la légende, le dieu connu sous le nom de Saint Cuthbert était autrefois un simple mortel. En ce temps, il utilisait une arme extrêmement puissante pour châtier les infidèles et les êtres malfaisants qu'il croisait au cours de ses voyages. Cette relique a l'air d'être une masse d'armes lourde toute simple ayant beaucoup servi, mais son aspect quelconque cache de grands pouvoirs. La *masse de Cuthbert* est dotée d'un bonus d'altération de +5 et fonctionne comme une arme loyale, sainte et de destruction. De plus, son porteur peut lancer *lumière brûlante* à volonté (au niveau 20), le sort jaillissant de la masse.

L'œil et la main de Vecna. Vecna l'archiliche est peut-être le plus puissant magicien de tous les temps, et sans doute le plus malfaisant. Devenu dieu, il a laissé derrière lui deux vestiges de son pouvoir, son œil flétri et sa main momifiée.

— *Pouvoirs de l'œil*. Pour pouvoir fonctionner, l'*œil de Vecna* doit être installé dans une orbite vide (ce qui exige parfois une énucléation préalable), et sa laideur est telle que l'individu qu'il défigure perd 2 points de Charisme de façon permanente. Une fois que l'œil a fusionné avec son hôte, il ne peut plus être retiré sans causer la mort de ce dernier. Le porteur de l'œil bénéficie en permanence des pouvoirs *vision dans le noir* et *vision lucide*. Enfin, il peut également lancer les sorts suivants : *domination* et *mauvais œil* (3 fois par jour chacun), mais aussi *destruction* et *sanctification maléfique* (1 fois par jour chacun). Si l'hôte n'est pas déjà d'alignement mauvais, il doit réussir un jet de Volonté par semaine (DD 17) pour ne pas le devenir. Tous les pouvoirs sont lancés au niveau 20, et tous s'accompagnent du même DD (20).

— *Pouvoirs de la main*. Pour pouvoir fonctionner, la *main de Vecna* doit être placée à l'extrémité d'un bras gauche s'achevant par un moignon (la main de son hôte doit donc avoir été tranchée au préalable). Le personnage qui s'en retrouve doté perd 2 points de Dextérité de façon permanente. Une fois la main attachée, il est impossible de l'ôter sans causer la mort de l'hôte. À partir du moment où elle est fixée au bras d'un être vivant, la main inflige 1d10 points de dégâts (froid) d'un seul contact. De plus, son possesseur peut, 3 fois par jour, absorber 1 point de caractéristique à sa cible. C'est l'hôte qui détermine la caractéristique affectée à chaque attaque, et les points absorbés viennent augmenter ses propres caractéristiques d'autant jusqu'au prochain lever de soleil. Enfin, le porteur de la main peut jeter *blasphème* et *ténèbres infernales* (1 fois par jour chacun). Si l'hôte n'est pas déjà d'alignement mauvais, il doit réussir un jet de Volonté (DD 17) par semaine pour ne pas le devenir. Tous les pouvoirs sont lancés au niveau 20, et tous s'accompagnent du même DD (20).

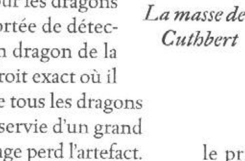
— *Pouvoirs combinés des deux artefacts*. Si un même individu porte à la fois l'*œil* et la *main de Vecna*, le DD associé à tous les pouvoirs des deux artefacts passe à 25. Dans le même temps, l'hôte gagne 2 points en Force et en Intelligence, mais perd 2 points en Sagesse. Enfin, il peut lancer *convocation de monstres IX* (1 fois par jour, mais uniquement pour appeler un Extérieur maléfique). Si l'hôte n'est pas d'alignement mauvais, il lui est plus difficile encore de ne pas le devenir en portant les deux artefacts (un jet de Volonté par semaine, DD 23).

L'épée de Kas

Les orbes des dragons. Ces orbes légendaires furent créés il y a une éternité, pour permettre à leurs possesseurs de contrôler des grands reptiles volants lors de la guerre des Dragons. Cha-

cun d'eux contient l'essence d'un dragon d'âge vénérable d'une espèce différente (il existe un total de dix orbes, un par espèce de dragon métallique ou chromatique). Le possesseur de l'un de ces artefacts peut contrôler les dragons associés à l'orbe pour peu que ceux-ci soient distants de moins de 150 mètres. L'effet est similaire à celui du sort *domination universelle*, les dragons ayant droit à un jet de Volonté assorti d'un DD de 25 pour y résister (leur résistance à la magie ne les protège pas contre cette attaque). Chaque orbe confère à son porteur la CA et les bonus aux jets de sauvegarde du dragon qui lui est associé (voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est des caractéristiques des diverses espèces de dragons). Ces valeurs remplacent systématiquement celles du personnage, même si ce dernier bénéficie normalement d'une meilleure CA ou de meilleurs bonus de base aux jets de sauvegarde. À noter que ces valeurs sont fixes et que rien ne permet de les modifier (les caractéristiques de l'aventurier cessent donc d'être prises en compte dans le calcul de sa CA ou de ses bonus aux jets de sauvegarde, de même que ses autres objets magiques). Cet effet secondaire indésirable persiste tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'orbe. Dans le même temps, le possesseur de l'artefact est immunisé contre le souffle des dragons correspondant à son orbe (l'*orbe du dragon rouge* immunise donc contre le souffle de tous les dragons rouges, mais pas contre celui des autres dragons). Enfin, le personnage peut, lui aussi, utiliser le souffle du dragon auquel son objet est associé, et ce 3 fois par jour (voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions).

Chaque orbe permet de communiquer visuellement et verbalement avec les possesseurs des autres. Le personnage sait à tout moment s'il y a des dragons à moins de 10 kilomètres à la ronde, sauf pour les dragons de l'espèce correspondant à son orbe (pour lesquels la portée de détection est de 100 kilomètres). À moins d'un kilomètre d'un dragon de la bonne espèce, il peut déterminer son âge, ainsi que l'endroit exact où il se trouve. Le possesseur d'un tel artefact s'attire la haine de tous les dragons pour avoir osé profiter des pouvoirs conférés par l'âme asservie d'un grand reptile. Cette antipathie persiste à vie, même si le personnage perd l'artefact.



La masse de Cuthbert

Chaque orbe possède également un pouvoir particulier, pouvant être invoqué 1 fois par round et prenant effet au niveau 10 :

- *Orbe du dragon blanc : protection contre les énergies destructives* (froid uniquement).
- *Orbe du dragon bleu : rapidité.*
- *Orbe du dragon d'airain : téléportation.*
- *Orbe du dragon d'argent : soins intensifs.*
- *Orbe du dragon d'or* : spécial. Le possesseur de cet orbe peut invoquer les pouvoirs de n'importe quel autre orbe (incluant *domination* et le souffle, mais pas la CA, les bonus aux jets de sauvegarde ou l'immunité contre les souffles), chaque pouvoir ne pouvant être utilisé qu'individuellement, et 1 fois par jour seulement. Le personnage peut également tenter de contrôler (grâce à l'équivalent de *domination*) tout autre possesseur d'orbe distant de moins d'un kilomètre (jet de Volonté annule, DD 16).
- *Orbe du dragon de bronze : scrutation.*
- *Orbe du dragon de cuivre : suggestion.*
- *Orbe du dragon noir : vol.*
- *Orbe du dragon rouge : mur de feu.*
- *Orbe du dragon vert : image accomplie.*

L'œil et la main de Vecna



CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont fabriqués à l'aide de dons particuliers par les lanceurs de sorts, qui doivent également investir beaucoup de temps et d'argent dans le processus de création, et même payer de leur personne (sous forme de points d'expérience). Pour de plus amples détails quant à la fabrication de chaque type d'objet, consultez le paragraphe concerné dans les pages suivantes, ainsi que les dons de création d'objets détaillés dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*.

Notez que le processus de fabrication de chaque objet s'accompagne d'une ou plusieurs conditions auxquelles le personnage doit impérativement satisfaire. La plupart du temps, il s'agit de sorts devant être lancés lors du processus (mais il est possible de les jeter par le biais d'un objet magique ou de faire appel à un autre lanceur de sorts les connaissant).

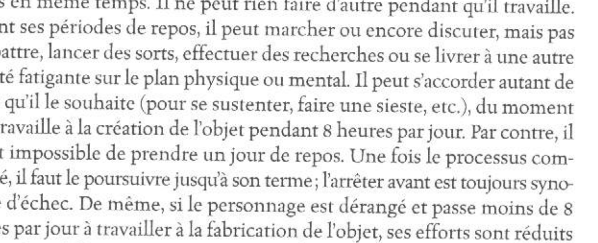
Les coûts de création sont détaillés par ailleurs, mais il est bon de noter que les deux facteurs qui les influencent le plus sont le niveau de lanceur de sorts du créateur de l'objet et le niveau des sorts stockés dans l'objet. Un personnage peut réduire le niveau auquel il jette un sort, mais jamais en dessous du minimum nécessaire pour lancer le sort en question.

Par exemple, un magicien de niveau 15 souhaitant faire des économies peut tout à fait créer une *baguette de boule de feu* fonctionnant au niveau 10, ou même au niveau 5 (le niveau minimal pour lancer un sort du 3e niveau). Dans ce cas, chaque *boule de feu* tirée par la baguette sera considérée comme jetée par un personnage du niveau correspondant (et non du sien propre) pour ce qui est de la portée, des dégâts infligés, etc. À l'aide de certains dons de métamagie, il est également possible d'augmenter le niveau d'un sort. Par exemple, Augmentation d'intensité améliore l'efficacité d'un sort, et Incantation rapide permet de le lancer plus rapidement (dans le cadre d'une action libre), mais ces deux dons ont pour effet d'augmenter sensiblement la puissance relative du sort (respectivement, de deux et quatre niveaux), et donc le coût de fabrication de l'objet (voir les pages 77 et 78 du *Manuel des Joueurs* pour plus de précisions quant au coût de fabrication des objets magiques et les dons de métamagie).

Le coût de création de base d'un objet se monte toujours à la moitié de son prix de base en po et à 1/25e de son prix de base en PX. Pour la plupart des objets, le prix de base est égal au prix de vente indiqué sur les diverses tables de ce chapitre. Par exemple, une *cape d'elfe* a un prix de vente (et un prix de base) de 2000 po, ce qui signifie que quiconque désire en créer une doit dépenser 1000 po en composantes et ingrédients divers, et sacrifier 80 PX.

Certains objets reproduisent l'effet de sorts nécessitant des composantes matérielles coûteuses, ou même un sacrifice de PX de la part du jeteur de sorts. Dans leur cas, le prix de vente est égal au coût de base plus le coût des composantes (chaque PX dépensé rajoute 5 po à la valeur de l'objet). Le coût de création est égal au coût des ingrédients et au nombre de PX à dépenser (tous deux déterminés par le prix de base), plus le coût des composantes matérielles. Par exemple, un *anneau de triple souhait* a un prix de vente de 97 950 po, lequel inclut 75 000 po afin de prendre en compte les 15 000 PX qu'il faut sacrifier pour lancer trois fois le sort *souhait*. Le prix de base de l'anneau s'élève donc seulement à 22 950 po (prix de vente moins coût supplémentaire lié à la dépense de PX). La description des objets de ce type s'accompagne de la mention « Coût de création », indiquant le coût total du processus de fabrication (vous n'avez pas besoin de le calculer ; cela a déjà été fait).

Le créateur de l'objet a besoin de travailler dans un lieu calme, confortable et bien éclairé. Tout endroit où l'on peut préparer ses sorts (voir le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*) permet également de fabriquer un objet magique. Le processus de création prend un jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet (une journée minimum). Les potions constituent l'exception à cette règle, car leur temps de préparation est toujours égal à un jour, quel que soit leur prix de base. On considère que le personnage travaille à la création de l'objet pendant 8 heures par jour. Il lui est impossible de gagner du temps en faisant davantage d'heures. De même, il ne peut pas fabriquer plusieurs objets en même temps. Il ne peut rien faire d'autre pendant qu'il travaille. Durant ses périodes de repos, il peut marcher ou encore discuter, mais pas combattre, lancer des sorts, effectuer des recherches ou se livrer à une autre activité fatigante sur le plan physique ou mental. Il peut s'accorder autant de poses qu'il le souhaite (pour se sustenter, faire une sieste, etc.), du moment qu'il travaille à la création de l'objet pendant 8 heures par jour. Par contre, il lui est impossible de prendre un jour de repos. Une fois le processus commencé, il faut le poursuivre jusqu'à son terme ; l'arrêter avant est toujours synonyme d'échec. De même, si le personnage est dérangé et passe moins de 8 heures par jour à travailler à la fabrication de l'objet, ses efforts sont réduits à néant. Ingrédients, composantes et PX dépensés sont perdus.



Les secrets de création des artefacts ont été perdus depuis longtemps.

OBJETS DE MAÎTRE

Comme expliqué dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*, les objets de maître sont d'une qualité supérieure, ce qui les rend certes plus cher, mais aussi plus efficaces. Ils ne sont nullement magiques, mais seules les armes et armures de maître peuvent être enchantées (les autres objets magiques n'ont pas besoin d'être de maître ou de qualité supérieure).

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Les objets sont enchantés à l'aide de sorts, mais ceux-ci ne sont pas les seuls à leur conférer des propriétés. Les trois matériaux qui suivent sont connus pour leurs propriétés magiques, mais vous pouvez tout à fait en ajouter d'autres à votre campagne.

Adamantium. Ce métal d'une dureté exceptionnelle se trouve dans le cœur des météorites et dans quelques rares gisements cantonnés aux zones où la magie est omniprésente. Il augmente grandement la qualité des armes et armures qu'il sert à forger. La quantité d'adamantium utilisée influe sur l'efficacité finale de l'arme ou de l'armure, avec pour conséquence qu'un harmois forgé exclusivement dans ce métal apporte une protection supplémentaire plus importante qu'une cotte de mailles. De la même manière, une grande hache en adamantium bénéficie d'une efficacité augmentée par rapport à une dague en adamantium (l'augmentation de prix allant bien évidemment de pair avec l'amélioration des propriétés de l'objet). Les armes en adamantium offrent un bonus d'altération naturel (non magique) aux jets d'attaque et de dégâts. Pour leur part, armures et boucliers procurent un bonus d'altération à la CA. Ce bonus ne s'ajoute pas aux autres bonus d'altération. Ainsi, une épée longue en adamantium (+2) se voyant conférer un bonus d'altération de +5 devient une *épée longue +5* (et non +7). Dans les endroits où la magie ne fonctionne pas (comme par exemple à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*), elle retrouve son bonus naturel de +2. Armes et armures en adamantium sont considérées comme des objets de maître pour ce qui est de leur temps de fabrication, mais cette qualité ne se retrouve pas au niveau du bonus des armes ou de la diminution de la pénalité d'armure des armures et boucliers; seul le bonus dû à l'adamantium est pris en compte.

L'adamantium a une solidité de 8 et 16 points de résistance par centimètre d'épaisseur.

Objet	Bonus d'altération	Modificateur au prix de vente
Armure légère	+1	+2000 po
Armure intermédiaire	+2	+5000 po
Armure lourde	+3	+10 000 po
Bouclier	+1	+2000 po
Arme (1d4 ou 1d6 points de dégâts)	+1	+3000 po
Arme (1d8, 1d10 ou 1d12 points de dégâts)	+2	+9000 po

Mithral. Le mithral est un métal argenté extrêmement rare et bien plus léger que le fer, pour une dureté équivalente. Quand on le travaille comme l'acier, il devient un matériau exceptionnel pour la création des armures et de certains objets. La plupart des armures en mithral sont considérées comme faisant partie de la catégorie plus légère d'un cran pour ce qui est de leur poids et des possibilités de déplacement qu'elles autorisent (par exemple, pour savoir si un barbare pourra utiliser sa faculté de déplacement accéléré ou non). Les armures lourdes sont considérées comme étant intermédiaires et les armures intermédiaires comme étant légères (mais les armures légères restent légères). Le risque d'échec des sorts profanes est réduit de 10% pour les boucliers et les armures en mithral. Dans le même temps, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 et la pénalité d'armure diminue de 3. Les objets en mithral autres que les boucliers ou les armures pèsent deux fois moins lourd que les objets métalliques du même type. Seuls les objets dont le mithral est le matériau principal sont affectés par cette

LES COULISSES DE *D&D*: LA VALEUR MONÉTAIRE DES OBJETS MAGIQUES

De nombreux facteurs doivent être pris en compte pour calculer le prix de vente des objets magiques de votre invention. Le moyen le plus simple consiste à trouver un objet similaire dans ce chapitre et à vous baser sur son prix. Sinon, effectuez votre calcul en vous référant à la Table 8–40.

Propriétés multiples et similaires. Pour les objets à propriétés multiples et similaires cumulables avec les autres objets de même type (voir Limite de fonctionnement des objets magiques, page 176), appliquez la formule suivante: calculez le prix en vous basant sur la propriété la plus coûteuse, puis ajoutez-y 75% de la valeur de la deuxième propriété par ordre d'importance, et 50% de la valeur de toutes les propriétés restantes (le *bâton de surpuissance* est un excellent exemple d'objet à propriétés multiples et similaires). Par contre, des propriétés telles qu'un effet de type sort, un bonus à l'attaque ou un bonus aux jets de sauvegarde ne sont pas similaires; la valeur de chacune doit donc être pleinement ajoutée pour obtenir le prix total. Pour les objets non cumulables avec les autres de même type (ce qui est le cas des colliers et des anneaux, entre autres), chaque propriété supplémentaire à la première coûte deux fois le prix normal, même si ces propriétés sont similaires. Un *ceinturon de force de géant +4 et de Dextérité +4* est de loin préférable à un *ceinturon de force de géant* et une paire de *gants de Dextérité*, car il permet d'enfiler des gants magiques, et donc de bénéficier d'un pouvoir supplémentaire; c'est ce qui explique son prix de vente plus élevé (dans ce cas, 33 600 po: 16 000 correspondant à un *ceinturon de force de géant +4*, et 17 600 correspondant à une paire de *gants de Dextérité +4* majorée d'un surcoût de 10%).

Pour ce qui est de prendre en compte le niveau des sorts dans le prix de l'objet, un sort du niveau 0 coûte deux fois moins cher qu'un sort du 1er niveau.

D'autres facteurs peuvent réduire le prix d'un objet:

- **L'objet nécessite une compétence particulière.** Certains objets ne fonctionnent que si leur possesseur maîtrise une compétence spécifique (comme Scrutation pour une *boule de cristal*, ou Représentation pour un instrument de musique). Ce facteur réduit le prix de l'objet de 10% environ. Si la compétence est réservée à quelques classes seulement (c'est le cas de Scrutation), la restriction est encore plus sévère, et la réduction devrait alors être de 20% environ.
- **L'objet ne fonctionne que pour une certaine classe (ou un certain alignement).** Cette importante restriction réduit le prix de l'objet de 30%.

Le prix indiqué pour chaque objet est son prix de vente, le coût de fabrication étant généralement deux fois moindre. Comme différentes classes ne disposent pas des mêmes sorts au même niveau, la fabrication de certains objets peut s'avérer plus onéreuse pour les lanceurs de sorts profanes que pour les lanceurs de sorts divins (et inversement). Pour s'en convaincre, il suffit de s'intéresser au sort *immobilisation de personne*. Pour un prêtre, il s'agit d'un sort du 2e niveau, ce qui signifie que la création d'une *baguette d'immobilisation de personne* lui coûtera 2 (sort du 2e niveau) x 3 (niveau nécessaire pour jeter un sort du 2e niveau) x 750 po, le tout divisé par 2, pour un total de 2250 po. Mais le même sort est du 3e niveau pour un magicien, ce qui signifie qu'un magicien désirant créer la même *baguette d'immobilisation* devra débourser 3 (sort du 3e niveau) x 5 (niveau nécessaire pour jeter un sort du 3e niveau) x 750 po, le tout divisé par 2, soit 5625 po. Un ensorceleur lance lui aussi *immobilisation de personne* comme un sort du 3e niveau, mais il lui faut atteindre le niveau 6 pour prétendre à ce niveau de sort, et le coût de la baguette se trouve encore augmenté pour lui: 3 (niveau du sort) x 6 (niveau minimal) x 750 po, soit un total de 6750 po après division par 2. Malgré ces disparités, le prix de vente est égal au double du coût de fabrication nécessaire pour le plus efficace des lanceurs de sorts concernés (dans ce cas, le prêtre), soit 4500 po (2250 x 2). Ce prix de vente reste le même quelle que soit la classe du créateur de l'objet.

Vous remarquerez sans doute que tous les objets présentés dans ce chapitre n'obéissent pas parfaitement à ces règles. Cela s'explique de plusieurs façons. Pour commencer, les formules énoncées par la Table 8–40 ne suffisent pas pour évaluer les mérites respectifs de deux objets aussi différents qu'un *anneau de résistance au feu* et une paire de *bottes de rapidité*, par exemple. Tous les objets magiques de ce chapitre ont été estimés en fonction de leur valeur réelle, car les formules de la Table 8–40 ne constituent qu'un point de départ. Potions, parchemins et baguettes suivent exactement les règles indiquées. Les bâtons les suivent presque systématiquement, mais pour les autres types d'objets, il est préférable de procéder au cas par cas. Sachez faire preuve de bon sens, en vous appuyant sur les nombreux exemples d'objets détaillés dans ce chapitre.

Table 8–40 : Calcul du prix des objets magiques

Effet	Prix de base	Exemple
Bonus à une compétence	Bonus au carré x 20 po	*Anneau d'escalade*
Bonus aux jets de sauvegarde (limité)	Bonus au carré x 250 po	*Charme antipoison +4*
Bonus d'altération (arme)	Bonus au carré x 2000 po	*Épée longue +1*
Bonus d'altération (armure)	Bonus au carré x 1000 po	*Cotte de mailles +1*
Bonus d'altération (caractéristique)	Bonus au carré x 1000 po	*Gants de Dextérité +2*
Bonus d'armure naturelle	Bonus au carré x 2000 po	*Amulette d'armure naturelle +1*
Bonus de chance	Bonus au carré x 2500 po	*Bâton de surpuissance*
Bonus de parade	Bonus au carré x 2000 po	*Anneau de protection +3*
Bonus de résistance	Bonus au carré x 1000 po	*Cape de résistance +5*
Résistance à la magie	10 000 po par point au-dessus de MR 12 (MR 13 minimum)	*Écharpe de résistance à la magie*
Sort en bonus	Niveau du sort au carré x 1000 po	*Perle de thaumaturgie*
Effet de type sort	**Prix de base**	**Exemple**
Objet à usage unique (fin d'incantation)	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 25 po	Parchemin de *rapidité*
Objet à usage unique (usage normal)	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 50 po	*Potion de soins légers*
Objet de 50 charges (potentiel magique)	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 750 po	*Baguette de boule de feu*
Objet à mot de commande	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 1800 po	*Cape de prestidigitateur*
Objet à usage normal	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 2000 po	*Lanterne révélatrice*
Spécial	**Ajustement au prix de base**	**Exemple**
Nombre de charges par jour	Diviser par (5 x nombre de charges par jour)	*Casque de téléportation*
Objet cumulable avec les autres*	Multiplier le coût total par 2	*Pierre ioun*
Objet à charges (50 charges)	Diviser le prix de base d'un objet à usage illimité par 2	*Anneau du bélier*
Composantes et ingrédients	**Coût supplémentaire**	**Exemple**
Arme, armure ou bouclier	Ajouter le coût d'un objet de maître	*Arc long composite +1*
Sort à composantes coûteuses	Ajouter le prix des composantes (x nombre de charges)**	*Baguette de peau de pierre*
Sort exigeant des PX	Ajouter 5 po par PX et par charge**	*Anneau de triple souhait*

Niveau du sort : un sort du niveau 0 vaut deux fois moins qu'un sort du 1er niveau pour ce qui est de déterminer le prix de l'objet.

* Voir Limite de fonctionnement des objets magiques, page 176. Si l'objet ne se trouve pas sur la liste (autrement dit, si on peut cumuler son effet avec celui de n'importe quel autre objet magique), son prix est doublé.

** Si l'objet est à usage continu ou illimité, déterminez son prix comme s'il avait 100 charges. Si son utilisation obéit à une limite quotidienne, considérez qu'il a 50 charges.

règle (une épée longue en mithral pèsera donc deux fois moins lourd qu'une épée longue ordinaire, mais une lance en mithral, elle, pèsera autant que les autres, seule son fer étant en métal).

Armes et armures en mithral sont considérées comme des objets de maître pour ce qui est de leur temps de fabrication, mais cette qualité ne se retrouve pas au niveau du bonus des armes ou de la diminution de la pénalité d'armure des armures et boucliers ; seul le bonus dû au mithral est pris en compte.

Le mithral a une solidité de 6 et 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur.

Objet	Modificateur au prix de vente
Armure légère	+1000 po
Armure intermédiaire	+4000 po
Armure lourde	+9000 po
Bouclier	+1000 po
Autre objet	+1000 po/kg

Ébénite. Ce bois noir d'une grande rareté est aussi dur que le bois normal, mais bien plus léger. Tout objet majoritairement en bois (arc, flèche, lance, etc.) constitué d'ébénite est considéré comme un objet de maître ou de qualité supérieure et pèse deux fois moins lourd qu'un objet en bois du même type. Les objets qui ne sont que partiellement en bois (hache d'armes, masse d'armes, etc.), ou qui sont normalement fabriqués à partir d'un autre matériau, ne peuvent pas être faits en ébénite (s'ils ne le sont qu'en partie, cela ne leur procure aucun avantage ; il ne sert donc à rien d'avoir un manche de hache taillé dans ce bois). La pénalité d'armure associée aux boucliers en ébénite est réduite de 2 par rapport aux boucliers en bois de même taille. Pour déterminer le prix de vente de l'objet en ébénite, considérez que l'objet est automatiquement de maître ou de qualité supérieure et ajoutez 10 po à son prix normal par tranche de 500 grammes (c'est son poids habituel qui est pris en compte, pas celui d'un même objet en ébénite).

L'ébénite a une solidité de 2 et 4 points de résistance par centimètre d'épaisseur.

Création de potions magiques

Le personnage a besoin d'une surface plane sur laquelle travailler, de plusieurs récipients dans lesquels mélanger divers liquides, et d'une source de chaleur pour chauffer ses mixtures. Il lui faut également de nombreux ingrédients, dont le coût est inclus dans celui qui est indiqué pour la préparation de chaque potion (niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 25 po). Tous les ingrédients utilisés pour concocter une potion doivent être neufs et ne jamais avoir servi. Le coût de chaque potion reste le même quelle que soit la quantité préparée (un magicien élaborant dix doses d'une même potion ne réalisera donc pas la moindre économie).

Le personnage doit avoir préparé le sort qu'il souhaite placer dans sa potion (ou il doit le connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale exigées par le sort. Si l'incantation s'accompagne d'un coût en points d'expérience, l'aventurier perd les PX correspondants, en plus de ceux qu'exige le processus de préparation de potion (voir la Table 8–42). Les composantes matérielles sont détruites dès le début du processus, mais pas les focales (elles peuvent être réutilisées). On considère que le personnage jette le sort qu'il intègre à la potion, ce qui signifie qu'il perd un sort de niveau équivalent tant qu'il ne se sera pas reposé et qu'il n'aura pas récupéré ses sorts.

La préparation d'une potion prend une journée.

Don de création d'objets requis : Préparation de potions.

Table 8–41 : Prix de base des potions (selon la classe du préparateur)

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd*
0	25 po	25 po	25 po	—
1	50 po	50 po	100 po	100 po
2	300 po	400 po	400 po	400 po
3	750 po	900 po	1050 po	750 po

* Niveau de lanceur de sorts = 1/2 niveau de classe.

Ces prix partent du principe que la potion est préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

Table 8–42 : coût de base des potions (selon la classe du préparateur)

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd*
0	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	—
1	25 po +2 PX	25 po +2 PX	50 po +4 PX	50 po +4 PX
2	150 po +12 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX
3	375 po +30 PX	450 po +36 PX	525 po +42 PX	375 po +30 PX

* Niveau de lanceur de sorts = 1/2 niveau de classe.
Ces prix partent du principe que la potion est préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

Table 8–43 : prix de base des parchemins (selon le niveau du rédacteur)

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd*
0	12 po, 5 pa	12 po, 5 pa	12 po, 5 pa	—
1	25 po	25 po	50 po	50 po
2	150 po	200 po	200 po	200 po
3	375 po	450 po	525 po	375 po
4	700 po	800 po	1000 po	700 po
5	1125 po	1250 po	1625 po	—
6	1650 po	1800 po	2400 po	—
7	2275 po	2450 po	—	—
8	3000 po	3200 po	—	—
9	3825 po	4050 po	—	—

* Niveau de lanceur de sorts = 1/2 niveau de classe.
Ces prix partent du principe que le parchemin est écrit au niveau de lanceur de sorts minimal.

Table 8–44 : coût de base des parchemins (selon la classe du rédacteur)

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd*
0	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	—
1	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	25 po +2 PX	25 po +2 PX
2	75 po +6 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX
3	187 po, 5 pa +15 PX	225 po +18 PX	262 po, 5 pa +21 PX	187 po, 5 pa +15 PX
4	350 po +28 PX	400 po +32 PX	500 po +40 PX	350 po +28 PX
5	562 po, 5 pa +45 PX	625 po +50 PX	812 po, 5 pa +65 PX	—
6	826 po +66 PX	900 po +72 PX	1200 po +96 PX	—
7	1135 po, 5 pa +91 PX	1225 po +98 PX	—	—
8	1500 po +120 PX	1600 po +128 PX	—	—
9	1912 po, 5 pa +153 PX	2025 po +162 PX	—	—

* Niveau de lanceur de sorts = 1/2 niveau de classe.
Ces prix partent du principe que le parchemin est écrit au niveau de lanceur de sorts minimal.

CRÉATION DE PARCHEMINS MAGIQUES

Le personnage a besoin de tout un matériel d'écriture, dont le prix est inclus dans le coût de création du parchemin (niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 12,5 po). Tous les ustensiles et ingrédients doivent être neufs et ne jamais avoir servi. Le personnage doit acquitter le coût total à chaque fois qu'il écrit un parchemin, même s'il a déjà créé le même parchemin à de nombreuses reprises.

Le personnage doit avoir préparé le sort qu'il souhaite écrire sur son parchemin (ou il doit le connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale exigées par le sort. Si l'incantation s'accompagne d'un coût en points d'expérience, l'aventurier perd les PX correspondants, en plus de ceux qu'exige le processus d'écriture du parchemin (voir la Table 8–44). Les composantes matérielles sont détruites dès le début du processus, mais pas la focale (elle peut être réutilisée). On considère que le personnage jette chaque jour le sort qu'il rédige sur le parchemin, ce qui signifie qu'il perd un sort de niveau équivalent tant que le parchemin n'est pas achevé.

L'écriture d'un parchemin magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente.

Don de création d'objets requis : Écriture de parchemins.

CRÉATION D'ARMES MAGIQUES

Pour pouvoir fabriquer une arme magique, un personnage a besoin d'une source de chaleur et des outils nécessaires au travail du métal, du bois ou du cuir, selon le matériau employé. Il doit également avoir accès aux divers matériaux de fabrication, dont l'arme elle-même ou les pièces qui permettront de la constituer. On ne peut enchanter qu'une arme de maître, et son coût vient s'ajouter au coût de l'enchantement pour déterminer le prix de vente final. Le coût des matériaux secondaires est inclus dans le coût de création (égal à la moitié du prix de vente, lequel figure sur la Table 8–9).

Il faut satisfaire à une condition bien particulière pour pouvoir fabriquer une arme magique, à savoir que le personnage doit au moins avoir atteint un niveau trois fois plus élevé que le bonus d'altération qu'il souhaite prodiguer à l'objet. Ainsi, un personnage de niveau 6 peut créer une *épée longue +2*, un autre de niveau 9 peut la rendre +3, et seul un personnage de niveau 15 ou plus aura la possibilité de fabriquer une arme +5. Si une arme a un bonus d'altération et une propriété spéciale (comme le fait d'être spectrale), son créateur doit satisfaire à toutes les conditions requises en termes de niveau (celle qui est liée au bonus de l'arme, et celles qui accompagnent les sorts nécessaires).

Toute arme magique doit avoir un bonus d'altération minimal de +1 pour pouvoir prétendre aux propriétés magiques des Tables 8–14 ou 8–15. Par exemple, il est impossible de créer une *rapière acérée* dénuée de bonus. Pour pouvoir accueillir la moindre propriété magique, cette rapière doit d'abord avoir un bonus d'altération de +1 (ou plus).

Si des sorts sont nécessaires lors du processus de création, le personnage doit les avoir préparés (ou les connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale requises et il perd les PX associés aux sorts (le cas échéant). Les sorts utilisés dans le processus de création sont considérés comme jetés chaque jour, ce qui signifie que le personnage perd un ou plusieurs sorts du ou des niveaux appropriés tant qu'il n'a pas fini de fabriquer l'arme.

C'est au moment de la fabrication que le personnage décide si l'arme émettra de la lumière ou non. Ce choix n'affecte pas le prix ni le temps de création, mais une fois l'arme achevée, il devient irrévocable.

La création d'armes doubles enchantées est considérée comme une création de deux armes magiques distinctes pour ce qui est du coût, du temps passé, des éventuels PX dépensés et des propriétés de l'arme. Par exemple, un fléau double peut avoir une *tête +1 de feu* et une *tête +3 de destruction*.

La création de certaines armes s'accompagne de conditions supplémentaires. Voir les pages 186–192 pour plus de précisions.

La fabrication d'une arme magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création d'armes et armures magiques.

CRÉATION D'ARMURES MAGIQUES

Pour pouvoir fabriquer une armure (ou un bouclier) magique, un personnage a besoin d'une source de chaleur et des outils nécessaires au travail du métal, du bois ou du cuir, selon le matériau employé. Il doit également avoir accès aux divers matériaux de fabrication, dont l'armure elle-même ou les pièces qui permettront de la constituer. On ne peut enchanter qu'une armure de maître, et son coût vient s'ajouter au coût de l'enchantement pour déterminer le prix de vente final. Le coût des matériaux secondaires est inclus dans le coût de création (lequel est égal à la moitié du prix de vente).

Il faut satisfaire à une condition bien particulière pour pouvoir fabriquer une armure magique, à savoir que le personnage doit au moins avoir atteint un niveau trois fois plus élevé que le bonus d'altération qu'il souhaite prodiguer à l'objet. Ainsi, un personnage de niveau 6 peut créer une *cuirasse +2*, un autre de niveau 9 peut la rendre +3, et seul un personnage de niveau 15

ou plus aura la possibilité de fabriquer une armure +5. Si une armure a un bonus d'altération et une propriété spéciale (comme le fait d'être résistante au froid), son créateur doit satisfaire à toutes les conditions requises en termes de niveau (celle qui est liée au bonus de l'armure, et celles qui accompagnent les sorts nécessaires).

Tout bouclier ou armure magique doit avoir un bonus d'altération minimal de +1 pour pouvoir prétendre aux propriétés magiques des Tables 8–20 ou 8–21. Par exemple, il est impossible de créer une *cotte de mailles d'ombre* dénuée de bonus. Pour pouvoir accueillir la moindre propriété magique, cette cotte de mailles doit d'abord avoir un bonus d'altération de +1 (ou plus).

Si des sorts sont nécessaires lors du processus de création, le personnage doit les avoir préparés (ou les connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale requises et il perd les PX associés aux sorts (le cas échéant). Les sorts utilisés dans le processus de création sont considérés comme jetés chaque jour, ce qui signifie que le personnage perd un ou plusieurs sorts du ou des niveaux appropriés tant qu'il n'a pas fini de fabriquer l'armure ou le bouclier.

La création de certaines armures ou de certains boucliers s'accompagne de conditions supplémentaires. Voir les pages 192–196 pour plus de précisions.

La fabrication d'une armure magique ou d'un bouclier magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création d'armes et armures magiques.

CRÉATION D'ANNEAUX MAGIQUES

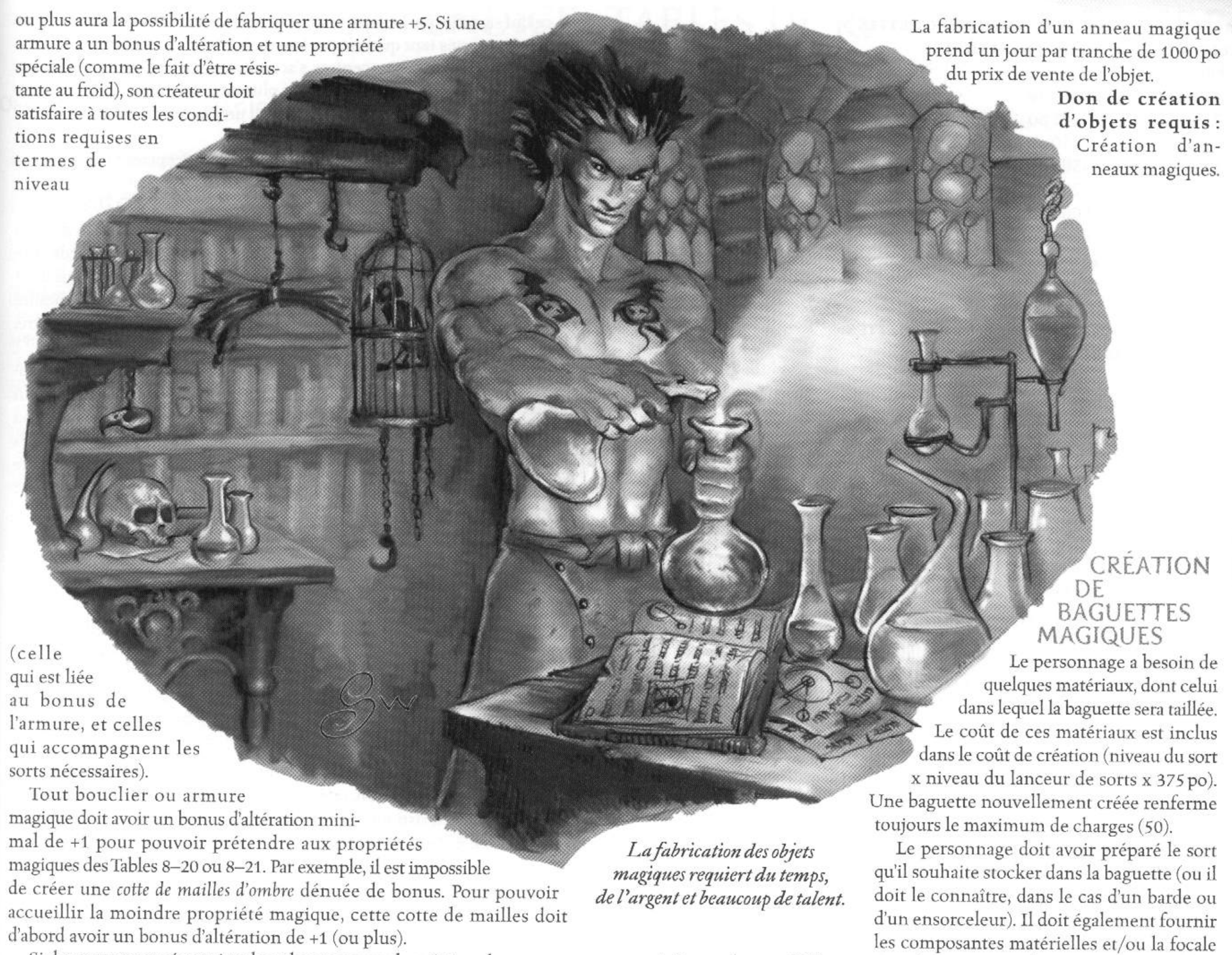
Pour fabriquer un anneau magique, un personnage doit avoir accès à une source de chaleur. Il lui faut également certains matériaux, dont celui qui servira à créer l'anneau. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création. Il est très difficile de concevoir une formule unique permettant de calculer le prix des divers anneaux. Référez-vous à l'encadré de la page 242 et prenez exemple sur les anneaux présentés dans ce chapitre. Le coût de fabrication est deux fois moins élevé que le prix de vente.

Si des sorts sont nécessaires lors du processus de création, le personnage doit les avoir préparés (ou les connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale requises et il perd les PX associés aux sorts (le cas échéant). Les sorts utilisés dans le processus de création sont considérés comme jetés chaque jour, ce qui signifie que le personnage perd un ou plusieurs sorts du ou des niveaux appropriés tant qu'il n'a pas fini de fabriquer l'anneau.

La création de certains anneaux s'accompagne de conditions supplémentaires. Voir les pages 196–199 pour plus de précisions.

La fabrication d'un anneau magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création d'anneaux magiques.



La fabrication des objets magiques requiert du temps, de l'argent et beaucoup de talent.

CRÉATION DE BAGUETTES MAGIQUES

Le personnage a besoin de quelques matériaux, dont celui dans lequel la baguette sera taillée. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création (niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 375 po). Une baguette nouvellement créée renferme toujours le maximum de charges (50).

Le personnage doit avoir préparé le sort qu'il souhaite stocker dans la baguette (ou il doit le connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale exigées par le sort. Si l'incantation s'accompagne d'un coût en points d'expérience, il perd les PX correspondants, en plus de ceux qu'exige le processus de fabrication de la baguette (voir la Table 8–46). Les composantes matérielles sont détruites dès le début du processus mais, pas les focales (elles peuvent être réutilisées). On considère que le personnage jette chaque jour le sort qu'il tente de stocker dans la baguette, ce qui signifie qu'il perd un sort de niveau équivalent tant que le processus de création n'est pas achevé.

La fabrication d'une baguette magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création de baguettes magiques.

CRÉATION DE BÂTONS MAGIQUES

Le personnage a besoin de divers matériaux, dont celui (ou ceux) qui lui permettront de fabriquer le bâton proprement dit. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création, lequel répond à une formule complexe : (375 po x niveau du plus puissant sort x niveau du lanceur de sorts) + 75 % de la valeur de la propriété suivante en termes de puissance (282,5 po x niveau du sort x niveau du lanceur de sorts) + 50 % de la valeur de toutes les propriétés restantes (soit, pour chacune, 187,5 po x niveau du sort x niveau du lanceur de sorts). Le résultat final peut être modifié par le MD (dans la limite de 20%) en fonction du nombre de sorts contenus dans le bâton, mais aussi de leur type. Un bâton nouvellement créé renferme toujours le maximum de charges (50).

Il est possible de placer un sort dans le bâton à la moitié du coût normal mais, dans ce cas, chaque activation du sort coûte 2 charges au lieu d'une. Aucune fonction ne peut dépenser plus de 2 charges. Tous les sorts du bâton doivent être lancés au même niveau.

Le personnage doit avoir préparé les sorts nécessaires lors du processus de création (ou les connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale requises et il perd les PX associés aux sorts (le cas échéant). Les sorts utili-

Table 8–45 : prix de base des baguettes (selon la classe du créateur)

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd*
0	375 po	375 po	375 po	—
1	750 po	750 po	1500 po	1500 po
2	4500 po	6000 po	6000 po	6000 po
3	11 250 po	13 500 po	15 750 po	11 250 po
4	21 000 po	24 000 po	30 000 po	21 000 po

* Niveau de lanceur de sorts = 1/2 niveau de classe.
Ces prix partent du principe que la baguette est préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

Table 8–46 : coût de base des baguettes (selon la classe du créateur)

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd*
0	187 po, 5 pa +15 PX	187 po, 5 pa +15 PX	187 po, 5 pa +15 PX	—
1	375 po +30 PX	375 po +30 PX	750 po +60 PX	750 po +60 PX
2	2250 po +180 PX	3000 po +240 PX	3000 po +240 PX	3000 po +240 PX
3	5625 po +450 PX	6750 po +540 PX	7875 po +630 PX	5625 po +450 PX
4	10 500 po +840PX	12 000 po +960 PX	15 000 po +1200 PX	10 500 po +840 PX

* Niveau de lanceur de sorts = 1/2 niveau de classe.
Ces prix partent du principe que la baguette est préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

sés dans le processus de création sont considérés comme jetés chaque jour, ce qui signifie que le personnage perd un ou plusieurs sorts du ou des niveaux appropriés tant qu'il n'a pas fini de fabriquer le bâton.

La création de certains bâtons s'accompagne de conditions supplémentaires. Voir les pages 200–202 pour plus de précisions.

La fabrication d'un bâton magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création de bâtons magiques.

Création de sceptres magiques

Le personnage a besoin de divers matériaux, dont celui (ou ceux) qui lui permettront de fabriquer le sceptre proprement dit. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création. Il est extrêmement difficile de proposer une formule unique permettant de calculer le prix de tous les sceptres. Référez-vous à l'encadré de la page 242 et prenez exemple sur les sceptres présentés dans ce chapitre. Le coût de fabrication est deux fois moins élevé que le prix de vente.

Si des sorts sont nécessaires lors du processus de création, le personnage doit les avoir préparés (ou les connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale requises et il perd les PX associés aux sorts (le cas échéant). Les sorts utilisés dans le processus de création sont considérés comme jetés chaque jour, ce qui signifie que le personnage perd un ou plusieurs sorts du ou des niveaux appropriés tant qu'il n'a pas fini de fabriquer le sceptre.

La création de certains sceptres s'accompagne de conditions supplémentaires. Voir les pages 202–206 pour plus de précisions.

La fabrication d'un sceptre magique prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création de sceptres magiques.

Création d'objets merveilleux

Pour créer un objet merveilleux, un personnage a souvent besoin d'outils permettant de travailler les matériaux entrant dans la composition de l'objet. Il doit également avoir accès à ces matériaux, lesquels sont inclus dans le coût de fabrication, qui est très difficile à calculer. Référez-vous à l'encadré de la page 242 et prenez exemple sur les objets présentés dans ce chapitre. Le coût de fabrication est deux fois moins élevé que le prix de vente.

Si des sorts sont nécessaires lors du processus de création, le personnage doit les avoir préparés (ou les connaître, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur). Il doit également fournir les composantes matérielles et/ou la focale requises et il perd les PX associés aux sorts (le cas échéant). Les sorts utilisés dans le processus de création sont considérés comme jetés chaque jour, ce qui signifie que le personnage perd un ou plusieurs sorts du ou des niveaux appropriés tant qu'il n'a pas fini de fabriquer l'objet.

La création de certains objets merveilleux s'accompagne de conditions supplémentaires. Voir les pages 206–227 pour plus de précisions.

La fabrication d'un objet merveilleux prend un jour par tranche de 1000 po du prix de vente de l'objet.

Don de création d'objets requis : Création d'objets merveilleux.

Création d'objets intelligents

Il faut avoir atteint ou dépassé le niveau 15 avant de pouvoir fabriquer un objet intelligent. Le temps et le coût de création correspondent à celui du type d'objet choisi, en prenant en compte le modificateur du prix de vente indiqué sur la Table 8–31 (c'est le prix de vente global qui est considéré pour calculer le coût de fabrication, mais aussi le temps et les PX nécessaires). À noter que les caractéristiques de l'objet (Intelligence, Sagesse et Charisme) ne peuvent en aucun cas être supérieures à celles de son créateur. L'alignement de l'objet est le même que celui du personnage. Déterminez ses propriétés aléatoirement ou choisissez-les, comme expliqué pages 227–230.

Ajout de nouvelles propriétés

On peut ajouter autant de propriétés qu'on le souhaite à un objet magique, sans aucune limite. Dans ce cas, le coût de création est calculé en faisant la différence entre les pouvoirs que l'on souhaite obtenir et ceux que l'objet possède déjà. Ainsi, une *épée longue +1* peut être transformée en *épée longue +2 vorpale*. Le personnage désirant le faire devra débourser le coût de création normal d'une *épée longue +2 vorpale* moins le coût de fabrication d'une *épée longue +1*.

Si l'objet n'est pas cumulable avec d'autres du même genre (voir Limite de fonctionnement des objets magiques, page 176), tout pouvoir qui lui est ajouté s'accompagne d'un coût de création doublé. Par exemple, si un aventurier désire ajouter le pouvoir d'*invisibilité* à son *anneau de protection +2*, il lui en coûtera autant que s'il voulait créer deux *anneaux d'invisibilité*.

Abréviation : Nls = Niveau du lanceur de sort

Objets spéciaux ou magiques valant moins de 3000 po

Potions	Prix de vente
Potion, sort du niveau 0 (Nls 1–20)	Nls x 25 po
Potion, sort du 1er niveau (Nls 1–20)	Nls x 50 po
Potion, sort du 2e niveau (Nls 3–20)	Nls x 100 po
Potion, sort du 3e niveau (Nls 5–20)	Nls x 150 po
Potion d'acuité visuelle	150 po
Potion de déplacement furtif	150 po
Potion de discrétion instinctive	150 po
Potion de nage	150 po
Philtre d'amour	150 po
Potion de Charisme	300 po
Potion d'Intelligence	300 po
Potion de Sagesse	300 po
Potion de bagou	500 po
Sérum de vérité	500 po
Potion d'héroïsme	900 po
Potion de souffle enflammé	900 po

Parchemins	Prix de vente
Parchemin, sort du niveau 0 (Nls 1–20)	Nls x 12 po, 5 pa
Parchemin, sort du 1er niveau (Nls 1–20)	Nls x 25 po
Parchemin, sort du 2e niveau (Nls 3–20)	Nls x 50 po
Parchemin, sort du 3e niveau (Nls 5–20)	Nls x 75 po
Parchemin, sort du 4e niveau (Nls 7–20)	Nls x 100 po
Parchemin, sort du 5e niveau (Nls 9–20)	Nls x 125 po
Parchemin, sort du 6e niveau (Nls 11–20)	Nls x 150 po
Parchemin, sort du 7e niveau (Nls 13–17)	Nls x 175 po
Parchemin, sort du 8e niveau (Nls 15)	Nls x 200 po

Armes	Prix de vente
Arme de maître	Prix de l'arme ordinaire +300 po
Arme double de maître	Prix de l'arme ordinaire +600 po
Arme +1	Coût de l'arme ordinaire +2300 po
Flèche, carreau ou bille en argent	1 po
Flèche, carreau ou bille de maître	7 po
Dague en argent	10 po
Flèche endormante	132 po
Arc court composite de force (bonus de For de +1)	150 po
Arc court composite de force (bonus de For de +2)	225 po
Arc long composite de force (bonus de For de +1)	200 po
Carreau hurleur	257 po
Arc long composite de force (bonus de For de +2)	300 po
Arc long composite de force (bonus de For de +3)	400 po
Arc long composite de force (bonus de For de +4)	500 po
Javeline de foudre	751 po
Flèche mortelle	2282 po

Armures et boucliers	Prix de vente
Armure ou bouclier de maître	Coût de l'armure ou du bouclier ordinaire +150 po
Armure ou bouclier +1	Coût de l'armure ou du bouclier ordinaire +1150 po
Bouclier en ébénite	257 po
Écu en mithral	1020 po
Chemise de mailles en mithral	1100 po
Bouclier en adamantium	2170 po
Bouclier de la manticore	2670 po

Anneaux	Prix de vente
Anneau d'escalade	2000 po
Anneau de protection +1	2000 po
Anneau de saut	2000 po
Anneau de chaleur constante	2100 po
Anneau de feuille morte	2200 po
Anneau de nage	2300 po
Anneau de subsistance	2500 po

Baguettes	Prix de vente
Baguette, sort du niveau 0 (Nls 1–8)	Nls x 375 po
Baguette, sort du 1er niveau (Nls 1–4)	Nls x 750 po

Objets merveilleux de faible puissance	Prix de vente
Pierre ioun (gris terne)	25 po
Plume de Quaal (ancre)	50 po
Torche éternelle	90 po
Plume de Quaal (arbre)	100 po
Huile d'intemporalité	150 po
Plume de Quaal (éventail)	200 po
Poudre de dissimulation des traces	250 po
Plume de Quaal (oiseau)	300 po
Plume de Quaal (bateau cygne)	450 po
Chapelet de prières (bénédiction)	500 po
Poudre d'illusion	500 po
Plume de Quaal (fouet)	500 po
Broche antigolems (golems de chair)	800 po
Huile d'insaisissabilité	900 po
Poudre dessiccative	900 po
Sac à malice (gris)	900 po
Bracelets d'armure (+1)	1000 po
Broche antigolems (golems d'argile)	1000 po
Cape de résistance (+1)	1000 po
Lunettes grossissantes	1000 po
Main du mage	1000 po
Perle de thaumaturgie (sort du 1er niveau)	1000 po
Phylactère du croyant	1000 po
Pierre d'alerte	1000 po
Yeux d'aigle	1000 po
Flûte d'Hameln	1150 po
Broche antigolems (golems de pierre)	1200 po
Broche de défense	1500 po
Broche antigolems (golems de fer)	1600 po
Collier à boules de feu (1er modèle)	1650 po
Broche antigolems (golems de chair ou d'argile)	1800 po
Carquois d'Ehlonna	1800 po
Flûte à bruitages	1800 po
Fers à cheval de rapidité	1900 po
Amulette d'armure naturelle (+1)	2000 po
Bille de force	2000 po
Bottes d'elfe	2000 po
Cape d'elfe	2000 po
Chaussons d'araignée	2000 po
Corne de brume	2000 po
Couvre-chef de déguisement	2000 po
Gilet d'évasion	2000 po
Havresac d'Hévard	2000 po
Solvant universel	2000 po
Poudre d'apparition	2100 po
Gant de rangement	2200 po
Colle universelle	2400 po
Bottes de sept lieues	2500 po
Bottes des terres gelées	2500 po
Broche antigolems (tous les golems)	2500 po
Cierge de vérité	2500 po
Sac sans fond (1er modèle)	2500 po
Casque de compréhension	2600 po
Collier à boules de feu (2e modèle)	2700 po
Carillon d'ouverture	3000 po
Corde d'escalade	3000 po
Fers à cheval du zéphyr	3000 po
Sac à malice (rouille)	3000 po

Objets maudits	Prix de vente
Encens d'obsession	200 po

Objets maudits (suite)	Prix de vente
Anneau de gaucherie	500 po
Amulette de localisation	1000 po
Pierre de lest	1000 po
Bracelets de vulnérabilité	1200 po
Gants de maladresse	1300 po
Épée –2, maudite	1500 po
Armure de fureur	1600 po
Médaillon d'émission de pensées	1800 po
Lance traîtresse	2000 po
Flasque maudite	2100 po
Poudre à éternuer	2400 po

Objets et substances spéciaux	Prix de vente
Allume-feu	1 po
Bâton éclairant	2 po
Acide (flasque)	10 po
Bâton fumigène	20 po
Feu grégeois (flasque)	20 po
Eau bénite (flasque)	25 po
Pierre à tonnerre	30 po
Antidote (fiole)	50 po
Sacoche immobilisante	50 po

Liste alphabétique des armes

Arme [taille]	Catégorie	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Arbalète à répétition* [M]	Exotique, distance	250 po	1d8	19–20/x2	25 m	8 kg	Perforant
Arbalète de poing* [TP]	Exotique, distance	100 po	1d4	19–20/x2	10 m	1,5 kg	Perforant
Arbalète légère* [P]	Courante, distance	35 po	1d8	19–20/x2	25 m	3 kg	Perforant
Arbalète lourde* [M]	Courante, distance	50 po	1d10	19–20/x2	40 m	4,5 kg	Perforant
Arc court* [M]	Guerre, distance	30 po	1d6	x3	20 m	1 kg	Perforant
Arc court composite* [M]	Guerre, distance	75 po	1d6	x3	22,50 m	1 kg	Perforant
Arc long* [G]	Guerre, distance	75 po	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforant
Arc long composite* [G]	Guerre, distance	100 po	1d8	x3	35 m	1,5 kg	Perforant
Attaque à mains nues (attaquant de taille P)	Courante, corps à corps	—	1d2§	x2	—	—	Contondant
Attaque à mains nues (attaquant de taille M)	Courante, corps à corps	—	1d3§	x2	—	—	Contondant
Bâton*‡ [G]	Courante, corps à corps	—	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Billes* (10)	—	1 pa	—	—	—	2,5 kg	—
Carreaux (10)*	—	1 po	—	—	—	500 g	—
Carreaux, arbalète à répétition (5)*	—	1 po	—	—	—	500 g	—
Chaîne cloutée*† [G]	Exotique, corps à corps	25 po	2d4	x2	—	7,5 kg	Perforant
Cimeterre [M]	Guerre, corps à corps	15 po	1d6	18–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Cimeterre à deux mains [G]	Guerre, corps à corps	75 po	2d4	18–20/x2	—	8 kg	Tranchant
Corsèque*† [G]	Guerre, corps à corps	10 po	2d4	x3	—	7,5 kg	Perforant
Coutille*† [G]	Guerre, corps à corps	8 po	1d10	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Dague* [TP]	Courante, corps à corps	2 po	1d4	19–20/x2	3 m	500 g	Perforant
Dague coup-de-poing [TP]	Courante, corps à corps	2 po	1d4	x3	—	1 kg	Perforant
Dard [P]	Courante, distance	5 pa	1d4	x2	6 m	250 g	Perforant
Demi-pique⌀ [M]	Courante, corps à corps	1 po	1d6	x3	6 m	1,5 kg	Perforant
Double-lame*‡ [G]	Exotique, corps à corps	100 po	1d8/1d8	19–20/x2	—	7,5 kg	Tranchant
Épée à deux mains [G]	Guerre, corps à corps	50 po	2d6	19–20/x2	—	7,5 kg	Tranchant
Épée bâtarde* [M]	Exotique, corps à corps	35 po	1d10	19–20/x2	—	5 kg	Tranchant
Épée courte [P]	Guerre, corps à corps	10 po	1d6	19–20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Épée longue [M]	Guerre, corps à corps	15 po	1d8	19–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Faux [G]	Guerre, corps à corps	18 po	2d4	x4	—	6 kg	Perforant, tranchant
Filet* [M]	Exotique, distance	20 po	*	*	3 m*	5 kg	*
Fléau d'armes léger* [M]	Guerre, corps à corps	8 po	1d8	x2	—	2,5 kg	Contondant
Fléau d'armes lourd* [G]	Guerre, corps à corps	15 po	1d10	19–20/x2	—	10 kg	Contondant
Fléau double*‡ [G]	Exotique, corps à corps	90 po	1d8/1d8	x2	—	10 kg	Contondant
Flèches (20)*	—	1 po	—	—	—	1,5 kg	—
Fouet* [P]	Exotique, distance	1 po	1d2§	x2	5 m*	1 kg	Tranchant
Fronde* [P]	Courante, distance	—	1d4	x2	15 m	—	Contondant
Gantelet* [TP]	Courante, corps à corps	2 po	*	*	—	1 kg	Contondant
Gantelet clouté* [TP]	Courante, corps à corps	5 po	1d4	x2	—	1 kg	Perforant
Gourdin [M]	Courante, corps à corps	—	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contondant
Grande hache [G]	Guerre, corps à corps	20 po	1d12	x3	—	10 kg	Tranchant
Guisarme*† [G]	Guerre, corps à corps	9 po	2d4	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Hache d'armes [M]	Guerre, corps à corps	10 po	1d8	x3	—	3,5 kg	Tranchant
Hache d'armes de nain* [M]	Exotique, corps à corps	30 po	1d10	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Hache de lancer [P]	Guerre, corps à corps	8 po	1d6	x2	3 m	2 kg	Tranchant
Hache double d'orque*‡ [G]	Exotique, corps à corps	60 po	1d8/1d8	x3	—	12,5 kg	Tranchant
Hachette [P]	Guerre, corps à corps	6 po	1d6	x3	—	2,5 kg	Tranchant
Hallebarde*⌀ [G]	Guerre, corps à corps	10 po	1d10	x3	—	7,5 kg	Perforant, tranchant
Javeline [M]	Courante, distance	1 po	1d6	x2	10 m	1 kg	Perforant
Kama* [P]	Exotique, corps à corps	2 po	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Kama, halfelin* [TP]	Exotique, corps à corps	2 po	1d4	x2	—	500 g	Tranchant
Kukri [TP]	Exotique, corps à corps	8 po	1d4	18–20/x2	—	1,5 kg	Tranchant
Lance⌀ [G]	Courante, corps à corps	2 po	1d8	x3	6 m	2,5 kg	Perforant

Arme [taille]	Catégorie	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Lance d'arçon, légère* [P]	Guerre, corps à corps	6 po	1d6	x3	—	2,5 kg	Perforant
Lance d'arçon, lourde*† [M]	Guerre, corps à corps	10 po	1d8	x3	—	5 kg	Perforant
Marteau de guerre [M]	Guerre, corps à corps	12 po	1d8	x3	—	4 kg	Contondant
Marteau léger [P]	Guerre, corps à corps	1 po	1d4	x2	6 m	1 kg	Contondant
Marteau-piolet de gnome*‡ [M]	Exotique, corps à corps	20 po	1d6/1d4	x3/x4	—	3 kg	Contondant, perforant
Masse d'armes légère [P]	Courante, corps à corps	5 po	1d6	x2	—	3 kg	Contondant
Masse d'armes lourde [M]	Courante, corps à corps	12 po	1d8	x2	—	6 kg	Contondant
Massue [G]	Guerre, corps à corps	5 po	1d10	x2	—	5 kg	Contondant
Matraque [P]	Guerre, corps à corps	1 po	1d6§	x2	—	1,5 kg	Contondant
Morgenstern [M]	Courante, corps à corps	8 po	1d8	x2	—	4 kg	Contondant, perforant
Nunchaku* [P]	Exotique, corps à corps	2 po	1d6	x2	—	1 kg	Contondant
Nunchaku, halfelin* [TP]	Exotique, corps à corps	2 po	1d4	x2	—	500 g	Contondant
Pic de guerre [M]	Guerre, corps à corps	8 po	1d6	x4	—	3 kg	Perforant
Pic léger [P]	Guerre, corps à corps	4 po	1d4	x4	—	2 kg	Perforant
Pique*†Ø [G]	Guerre, corps à corps	5 po	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
Rapière* [M]	Guerre, corps à corps	20 po	1d6	18–20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Serpe [P]	Courante, corps à corps	6 po	1d6	x2	—	1,5 kg	Tranchant
Shuriken* [TP]	Exotique, distance	1 po	1	x2	3 m	50 g	Perforant
Siangham* [P]	Exotique, corps à corps	3 po	1d6	x2	—	500 g	Perforant
Siangham, halfelin* [TP]	Exotique, corps à corps	2 po	1d4	x2	—	500 g	Perforant
TridentØ [M]	Guerre, corps à corps	15 po	1d8	x2	3 m	2,5 kg	Perforant
Urgrosh de nain*‡Ø [G]	Exotique, corps à corps	50 po	1d8/1d6	x3	—	7,5 kg	Perforant, tranchant

* Voir la description de l'arme pour ses caractéristiques spéciales.
** Quand deux types sont donnés, l'arme est rattachée aux deux.
† Arme conférant une allonge importante.
‡ Arme double.
§ L'arme inflige des dégâts temporaires au lieu de dégâts permanents.
Ø Si cette arme est placée de manière à recevoir une charge (ce qui nécessite de préparer son action), un coup au but inflige des dégâts doublés en cas de charge de l'adversaire.

Projectiles à impact

Arme	Prix	Dégâts — Coup au but	Dégâts — Aspersion	Facteur de portée	Poids
Acide (flasque)	10 po	1d6	1	3 m	625 g
Eau bénite (flasque)	25 po	2d4	1	3 m	625 g
Feu grégeois (flasque)	20 po	1d6	1	3 m	625 g
Pierre à tonnerre	30 po	Attaque sonique	—	6 m	500 g
Sacoche immobilisante	50 po	Enchevêtrement	—	3 m	2 kg

Machines de guerre

Objet	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Servants
Baliste	500 po	3d6	x3	40 m	1
Bélier	2000 po	4d6	x3	—	10
Catapulte, légère	550 po	3d6	—	45 m (30 m minimum)	2
Catapulte, lourde	800 po	5d6	—	60 m (30 m minimum)	5

Liste alphabétique des armures pour créatures de taille M

Armure [catégorie]	Prix	Bonus d'armure	Bonus de Dex maximal	Pénalité d'armure	Échec des sorts	Vitesse (10 m)	Vitesse 6,50 m	Poids‡
Armure à plaques [lourde]	600 po	+7	+0	–7	40 %	6,50 m	5 m	25 kg
Armure d'écailles [intermédiaire]	50 po	+4	+3	–4	25 %	6,50 m	5 m	15 kg
Armure de cuir [légère]	10 po	+2	+6	0	10 %	10 m	6,50 m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée [légère]	25 po	+3	+5	–1	15 %	10 m	6,50 m	10 kg
Armure de peau [intermédiaire]	15 po	+3	+4	–3	20 %	6,50 m	5 m	12,5 kg
Armure matelassée [légère]	5 po	+1	+8	0	5 %	10 m	6,50 m	5 kg
Chemise de mailles [légère]	100 po	+4	+4	–2	20 %	10 m	6,50 m	12,5 kg
Clibanion [lourde]	200 po	+6	+0	–7	40 %	6,50 m	5 m	22,5 kg
Cotte de mailles [intermédiaire]	150 po	+5	+2	–5	30 %	6,50 m	5 m	20 kg
Crevice [lourde]	250 po	+6	+1	–6	35 %	6,50 m	5 m	17,5 kg
Cuirasse [intermédiaire]	200 po	+5	+3	–4	25 %	6,50 m	5 m	15 kg
Écu, acier	20 po	+2	—	–2	15 %	—	—	7,5 kg
Écu, bois	7 po	+2	—	–2	15 %	—	—	5 kg
Gantelet d'armes	8 po	—	—	Spécial	—	—	—	+2,5 kg
Harnois [lourde]	1500 po	+8	+1	–6	35 %	6,50 m	5 m	25 kg
Pavois	30 po	Spécial	—	–10	50 %	—	—	22,5 kg
Pointes pour armure	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg
Rondache, acier	9 po	+1	—	–1	5 %	—	—	3 kg
Rondache, bois	3 po	+1	—	–1	5 %	—	—	2,5 kg
Targe	15 po	+1	—	–1	5 %	—	—	2,5 kg

Liste alphabétique des marchandises et services

Article ou service	Prix	Poids
Aiguille à coudre	5 pa	*
Âne ou mulet	8 po	—
Argent	5 po	500 g
Balance‡	2 po	500 g
Banquet (par convive)	10 po	—
Barde		
créature de taille moyenne	x2	x1
créature de grande taille	x4	x2
Barque	50 po	—
Bateau à fond plat	3000 po	—
Belle demeure	100 000 po	—
Bélier portable	10 po	10 kg
Bière		
la chope	4 pc	500 g
le litre	7 pc	1 kg
Blé	1 pc	500 g
Bœuf	15 po	—
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bougie	1 pc	*
Bourse à composantes pour sorts	5 po	1,5 kg†
Bourse de ceinture	1 po	1,5 kg†
Bouteille de vin en verre	2 po	*
Cadenas‡		
très simple	20 po	500 g
moyen	40 po	500 g
bon	80 po	500 g
excellent	150 po	500 g
Chaîne, 3 m	30 po	1 kg
Château	500 000 po	—
Cannelle	1 po	500 g
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg
Cheval		
cheval léger	75 po	—
cheval lourd	200 po	—
destrier léger	150 po	—
destrier lourd	400 po	—
poney	30 po	—
poney de guerre	100 po	—
Chevalière‡	5 po	*
Chèvre	1 po	—
Chien	25 po	—
Chien de selle	150 po	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	1 po	500 g
Clepsydre‡	1000 po	100 kg
Cloche	1 po	*
Clous de girofle	15 po	500 g
Cochon	3 po	—
Coffre, vide	2 po	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg
Costume d'artiste	3 po	2 kg†
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg†
Craie, morceau	1 pc	*
Cruche	2 pa	2,5 kg
Cuivre	5 pa	500 g
Donjon	150 000 po	—
Douves et pont	50 000 po	—
Drakkar	10 000 po	—
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Écurie (par jour)	5 pa	—
Encre, la fiole	8 po	*
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g
Farine	2 pc	500 g

Article ou service	Prix	Poids
Fer	1 pa	500 g
Feuilles de thé	2 pa	500 g
Filet de pêche, 2,5 m^2	4 po	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	1 po	*
Flasque	3 pc	*
Fontes	4 po	4 kg
Fromage, la portion	1 pa	250 g
Gingembre	2 po	500 g
Grand château	1 000 000 po	—
Grande maison	5000 po	—
Grappin	1 po	2 kg
Habit de cour	30 po	3 kg†
Habit de moine	5 po	1 kg†
Habit de noble	75 po	5 kg†
Habit de paysan	1 pa	1 kg†
Habit d'érudit	5 po	3 kg†
Hameçon	1 pa	*
Houx et gui	—	*
Huile, la flasque	1 pa	500 g
Instrument de musique, courant	5 po	1,5 kg†
Instrument de musique, de maître	100 po	1,5 kg†
Jarre	3 pc	4,5 kg
Laboratoire d'alchimie‡	500 po	20 kg
Lampe	1 pa	500 g
Lanterne à capote	7 po	1 kg
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg
Lin, 1 m^2	4 po	500 g
Livre de sorts (vierge)	15 po	1,5 kg†
Longue-vue	1000 po	500 g
Loupe‡	100 po	*
Maison	1000 po	—
Marteau	5 pa	1 kg
Masse	1 po	5 kg
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg†
Menottes	15 po	1 kg
Menottes de qualité supérieure	50 po	1 kg
Miroir en acier (petit)	10 po	250 g
Mors et bride	2 po	500 g
Mouton	2 po	—
Navire de haute mer	10 000 po	—
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg
Or	50 po	500 g
Outils d'artisan‡	5 po	2,5 kg
Outils de maître artisan‡	55 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outre	1 po	2 kg†
Paillasse	1 pa	2,5 kg†
Pain, la miche	2 pc	250 g
Palan	5 po	2,5 kg
Panier (vide)	4 pa	500 g
Papier, la feuille	4 pa	*
Parchemin, la feuille	2 pa	*
Pelle	2 po	4 kg
Perche, 3 m	2 pa	4 kg
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pioche de mineur	3 po	5 kg
Piton	1 pa	250 g
Plume d'écriture	1 pa	*
Poivre	2 po	500 g
Pot en fer	5 pa	5 kg
Poulet	2 pc	—

Article ou service	Prix	Poids
Rame	2 po	—
Rations de survie (par jour)	5 pa	500 g†
Repas (par jour)‡		
qualité médiocre	1 pa	—
qualité convenable	3 pa	—
bonne qualité	5 pa	—
Sablier	25 po	500 g
Sac ou sacoche (vide)	1 pa	250 g†
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg†
Safran	15 po	500 g
Savon	5 pa	500 g
Seau (vide)	5 pa	1 kg
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
qualité médiocre	2 pa	—
qualité convenable	5 pa	—
bonne qualité	2 po	—
Sel	5 po	500 g
Selle		
d'équitation	10 po	12,5 kg
de bât	5 po	7,5 kg
de guerre	20 po	15 kg
Selle, exotique		
d'équitation	30 po	15 kg
de bât	15 po	10 kg
de guerre	60 po	20 kg
Sifflet	8 pa	**
Silex et amorce	1 po	*
Soie, 2 m^2	20 po	500 g
Symbole sacré en argent	25 po	500 g
Symbole sacré en bois	1 po	**
Tabac	5 pa	500 g
Tente	10 po	10 kg†
Tenue d'artisan	1 po	2 kg†
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg†
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg†
Tenue polaire	8 po	3,5 kg†
Tenue sacerdotale	5 po	3 kg†
Toile, 1 m^2	1 pa	500 g
Toilette royale	200 po	7,5 kg†
Tonneau (vide)	2 po	15 kg
Torche	1 pc	500 g
Tour	50 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Trirème	30 000 po	—
Trousse de déguisement	50 po	4 kg†
Trousse de premiers secours	50 po	500 g
Vache	10 po	—
Vaisseau de guerre	25 000 po	—
Viande, la portion	3 pa	250 g
Vin		
de table (le pichet)	2 pa	3 kg
bon cru (la bouteille)	10 po	750 g

* Poids négligeable.

** Dix objets de ce type pèsent un total de 500 g.

† Ces objets pèsent un quart du poids indiqué quand on les fabrique pour des personnages de petite taille. Les récipients pour PJ de petite taille ne contiennent qu'un quart du volume indiqué.

‡ Voir description.

Actions de base

Actions d'attaque	Déplacement	Attaque d'opportunité*
Attaque (corps à corps)	Oui	Non
Attaque (à distance)	Oui	Oui
Attaque (à mains nues)	Oui	Possible
Charge	x2 (spécial)†	Non
Attaque à outrance	Pas de placement	Non
Actions magiques		
Lancer un sort		
Sort de 1 action	Oui	Oui
Sort de 1 round	Pas de placement	Oui
Maintenir l'effet	Oui	Non
Activer un objet magique	Oui	Possible
Utiliser un pouvoir spécial		
Pouvoir magique	Oui (normalement)**	Oui
Pouvoir surnaturel	Oui (normalement)**	Non
Pouvoir extraordinaire††	Oui (normalement)**	Non
Actions de mouvement		
Double déplacement	x2	Possible
Course	x4	Oui

x2 : le PJ parcourt deux fois plus de distance que d'habitude.

x4 : il parcourt quatre fois plus de distance que d'habitude.

* Quelle que soit l'action entreprise, le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

** Le PJ peut se déplacer, sauf si l'action est une action complexe, auquel cas il peut juste effectuer un pas de placement (et encore, pas toujours).

† Le PJ peut parcourir le double de la distance habituelle, mais seulement avant son attaque, pas après. Il doit parcourir un minimum de 3 mètres et son déplacement doit se faire en ligne droite.

†† La plupart des pouvoirs extraordinaires ne demandent aucune action. Cette indication s'applique aux rares qui en exigent une.

Actions diverses

Activité instantanée	Attaque d'opportunité*
Retarder son action	Non
Actions libres	
Lancer un sort grâce à Incantation rapide ou lancer *feuille morte*	Non
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Préparer ses composantes pour lancer un sort**	Non
Changer de forme (*changement de forme*)	Non
Lâcher un objet	Non
Plonger au sol	Non
Parler	Non
Effectuer un jet de Connaissance des sorts pour tenter un contresort	Non
Effectuer un jet de Perception auditive pour localiser une créature invisible	Non
Actions de mouvement	
Grimper normalement (vitesse de déplacement divisée par quatre)	Non
Dégainer une arme†	Non
Rengainer une arme	Oui
Préparer son bouclier†	Non
Détacher son bouclier†	Non
Ouvrir une porte	Non
Ramasser un objet	Oui
Prendre un objet porté sur soi	Oui
Déplacer un objet lourd	Oui
Se relever quand on est à terre	Non
Recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère	Oui
Calmer une monture effrayée	Oui
Monter en selle ou descendre de selle	Non

Actions simples	Attaque d'opportunité*
Préparer son action (implique une action partielle)	Non
Mettre un terme à un sort	Non
Aider quelqu'un	Non
Charger quelqu'un à mains nues (charge)	Non
Charger quelqu'un à mains nues (attaque)	Non
Changer de forme (métamorphe)	Non
Utiliser un sort de contact sur soi-même	Non
Échapper à une prise, en situation de lutte	Non
Donner un ordre à une corde enchantée	Non
Renverser quelqu'un (charge)	Non
Prodiguer les premiers secours à un ami mourant	Oui
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu	Oui
Utiliser une compétence exigeant 1 action	Généralement, oui
Intimider les morts-vivants (utiliser un pouvoir spécial)	Non
Renvoyer les morts-vivants (utiliser un pouvoir spécial)	Non
Frapper une arme (attaque)	Oui
Frapper un objet (attaque)	Possible††
Se mettre en défense totale	Non
Réduire volontairement sa résistance à la magie	Non
Boire une potion	Oui
S'enduire d'huile magique	Oui
Activer un pouvoir d'objet intelligent	Non
Actions complexes	
Grimper rapidement (vitesse de déplacement divisée par deux)	Non
Utiliser une compétence exigeant 1 round	Généralement, oui
Délivrer un coup de grâce	Oui
Allumer une torche	Oui
Changer de forme (*métamorphose*)	Oui
Éteindre des flammes à la main	Non
Charger une arbalète lourde	Oui
Charger une arbalète à répétition	Oui
Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher)	Oui
Se préparer à lancer une flasque d'huile	Oui
Lancer (à une main) une arme à deux mains	Oui
Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés	Oui
Évaluer la situation (aucun déplacement)	Non
Se dégager d'un filet ou d'un sort tel qu'*enchevêtrement* ou *sphère glaciale d'Otiluke*	Oui
Actions variables	
Tenter de désarmer son adversaire‡	Oui
Tenter d'immobiliser son adversaire (lutte)‡	Oui
Faire un croc-en-jambe à son adversaire‡	Non
Utiliser un don‡‡	Variable

* Quelle que soit l'action entreprise, le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

** À moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser (au gré du MD).

† Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner cette action avec un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères en autant de temps qu'il lui faudrait normalement pour en dégainer une seule.

†† Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.

‡ Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas d'une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'attaque ou de charge (voire dans le cadre d'une attaque d'opportunité) et plusieurs fois en choisissant l'attaque à outrance.

‡‡ Selon la description du don concerné.

Actions partielles

Actions partielles d'attaque	Déplacement	Attaque d'opportunité*
Attaque (corps à corps)	Pas de placement	Non
Attaque (à distance)	Pas de placement	Oui
Attaque (à mains nues)	Pas de placement	Possible
Charge partielle	Oui (spécial)**	Non
Actions partielles magiques		
Lancer un sort†	Pas de placement	Oui
Activer un objet magique	Pas de placement	Possible
Utiliser un pouvoir spécial†	Pas de placement	Possible
Se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort	Pas de placement	Non
Mettre un terme à un sort	Pas de placement	Non
Actions partielles de déplacement total		
Déplacement seul	Oui	Non
Course partielle	x2	Oui
Actions partielles diverses††	Pas de placement	Possible
Action partielle spéciale		
Début d'action complexe	Non	Possible

* Quelle que soit l'action entreprise, le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

** Le personnage doit se déplacer en ligne droite avant d'attaquer et parcourir un minimum de 3 mètres.

† Sauf dans le cas où le sort/pouvoir exige une action complexe, auquel cas le personnage peut commencer à s'en servir et terminer le round suivant. Les sorts exigeant plus de 1 round entier prennent deux fois plus de temps qu'indiqué si on les lance à l'aide d'actions partielles.

†† Actions définies comme actions simples ou de mouvement sur la table 8–4 : Actions diverses. La plupart autorisent un pas de placement, mais celles qui sont des variantes de la charge appliquent les règles de déplacement de la charge partielle.

Modificateurs au jet d'attaque

Circonstances	Corps à corps	À distance
Attaquant prenant le défenseur en tenaille*	+2	—
Attaquant en position surélevée par rapport au défenseur	+1	+0
Attaquant à terre ou à plat ventre	–4	**
Attaquant invisible	+2†	+2†
Défenseur assis ou agenouillé	+2	–2
Défenseur à terre	+4	–4
Défenseur étourdi, déséquilibré ou recroquevillé sur lui-même	+2†	+2†
Défenseur en train de grimper (pas de bouclier)	+2†	+2†
Défenseur surpris ou pris au dépourvu	+0†	+0†
Défenseur en train de courir	+0†	–2†
Défenseur en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0†	+0††
Défenseur immobilisé en situation de lutte	+4†	–4†
Défenseur à couvert	– Voir Abri –	
Défenseur camouflé ou invisible	– Voir Camouflage –	
Défenseur sans défense (paralysé, endormi, ligoté, etc.)	– Voir Cible sans défense –	

* Le défenseur est pris en tenaille si l'attaquant et un allié de ce dernier se trouvent de part et d'autre de lui. Dans cette position, un attaquant roublard peut délivrer une attaque sournoise.

** Les armes de jet ou à projectiles ne peuvent pas être utilisées à plat ventre, exception faite de l'arbalète (quel que soit le modèle).

† Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.

†† L'attaquant détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs son attaque a des chances de toucher. Sa cible perd son bonus de Dextérité à la CA.

Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde

Niveau de classe	Bonus de base au jet de sauvegarde	Bonus de base à l'attaque (barbares, hommes d'armes guerriers, paladins et rôdeurs)	Bonus de base à l'attaque (bardes, druides, experts, moines nobles, prêtres et roublards)	Bonus de base à l'attaque (adeptes, ensorceleurs, gens du peuple et magiciens)
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Expérience et avantages liés au niveau

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise max. (cc)	Degré de maîtrise max. (cac)	Dons	Augmentation de caractéristique
1	0	4	2	1er	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2e	—
4	6000	7	3 1/2	—	1re
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4 1/2	3e	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5 1/2	—	2e
9	36 000	12	6	4e	—
10	45 000	13	6 1/2	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7 1/2	5e	3e
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8 1/2	—	—
15	105 000	18	9	6e	—
16	120 000	19	9 1/2	—	4e
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10 1/2	7e	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11 1/2	—	5e

Accès aux sorts en fonction de la classe

Niveau du sort	Niveau de Dru, Mag, Prê	Niveau d'Ens	Niveau de Bar*	Niveau de Pal, Rôd*	Niveau d'Ade*
0	1	1	1	—	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	—	16
6	11	12	16	—	—
7	13	14	—	—	—
8	15	16	—	—	—
9	17	18	—	—	—

* À condition que le personnage ait des sorts en bonus.

Taille et CA des objets

Taille (exemple)	Mod. à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	–8
Gigantesque (largeur d'une étable)	–4
Très grande (chariot)	–2
Grande (grande porte)	–1
Moyenne (tonneau)	+0
Petite (chaise)	+1
Très petite (livre)	+2
Minuscule (parchemin)	+4
Infime (fiole)	+8

Solidité et points de résistance des matières

Matière	Solidité	Points de résistance*
Papier	0	2
Chanvre (corde)	0	2
Verre	1	1
Glace	0	3
Bois	5	10
Ébénite	5	10
Pierre	8	15
Fer	10	30
Mithral	15	30
Adamantium	20	40

* Par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur (doubler pour 5 centimètres, quadrupler pour 10, etc.).

Solidité et points de résistance des armes et boucliers non magiques

Arme	Exemple	Solidité	pr
Lame, très petite	Dague	10	1
Lame, petite	Épée courte	10	2
Lame moyenne	Épée longue	10	5
Lame, grande	Épée à deux mains	10	10
Arme à manche en métal, petite	Masse d'armes légère	10	10
Arme à manche en métal, moyenne	Masse d'armes lourde	10	25
Arme à manche, petite	Hachette	5	2
Arme à manche, moyenne	Hache d'armes	5	5
Arme à manche, grande	Grande hache	5	10
Massue géante	Massue d'ogre	5	60
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	10
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

DD nécessaire pour briser ou détruire certains objets

Jet de Force nécessaire pour	DD
Enfoncer une porte toute simple	13
Enfoncer une porte de bonne qualité	18
Enfoncer une porte épaisse	23
Briser ses liens (cordes)	23
Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte en fer	28

Solidité et points de résistance de certains objets

Objet	Solidité	Points de résistance	DD nécessaire pour casser
Corde (2,5 cm de diamètre)	0	2	23
Porte en bois toute simple	5	10	13
Lance	5	2	14
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois de bonne qualité	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm d'épaisseur)	8	90	35
Mur en pierre (1 m d'épaisseur)	8	540	50
Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes de qualité supérieure	10	10	28
Porte en fer (5 cm d'épaisseur)	10	60	28

Exemples de jets opposés

Tâche	Compétence (caractéristique)	Compétence opposée (caractéristique)
Approcher furtivement dans le dos de quelqu'un	Déplacement silencieux (Dex)	Perception auditive (Sag)
Rouler quelqu'un	Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)
Ne pas se faire remarquer	Discrétion (Dex)	Détection (Sag)
Ligoter un prisonnier	Maîtrise des cordes (Dex)	Évasion (Dex)
Gagner une course de chevaux	Équitation (Dex)	Équitation (Dex)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre	Déguisement (Cha)	Détection (Sag)
Dérober une bourse	Vol à la tire (Dex)	Détection (Sag)
Dessiner une fausse carte	Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)

Exemples de DD associés aux portes

DD	Porte
10 ou moins	Battant simple que n'importe qui peut enfoncer
11 à 15	Porte qu'un homme fort a de bonnes chances d'enfoncer du premier coup et que la plupart des gens normaux peuvent enfoncer en s'y prenant à plusieurs reprises
13	DD habituel pour une porte en bois normale
16 à 20	Porte que la plupart des gens peuvent enfoncer à condition d'y mettre le temps
18	DD habituel pour une porte en bois solide
21 à 25	Porte que seul un homme fort a des chances d'enfoncer (vraisemblablement en s'y reprenant à plusieurs fois)
23	DD habituel pour une épaisse porte en bois
25	DD habituel pour une porte en bois défendue par une barre en fer
26 ou plus	Porte que seul un individu doté d'une force exceptionnelle a une petite chance d'enfoncer
28	DD habituel pour une porte en fer
+5*	*Verrouillage* (+5 au DD)
+10*	*Verrou du mage* (+10 au DD)

* Non cumulable. Dans le cas où les deux sorts défendent la même porte, appliquez uniquement le DD le plus élevé (celui de *verrou du mage*).

Compétences pouvant être utilisées de manière innée

Compétence	Carac.	Compétence	Carac.
Artisanat	Int	Évasion	Dex*
Bluff	Cha	Fouille	Int
Concentration	Con	Intimidation	Cha
Contrefaçon	Int	Maîtrise des cordes	Dex
Déguisement	Cha	Natation	For**
Déplacement silencieux	Dex*	Perception auditive	Sag
Détection	Sag	Premiers secours	Sag
Diplomatie	Cha	Psychologie	Sag
Discrétion	Dex*	Renseignements	Cha
Équilibre	Dex*	Représentation	Cha
Équitation	Dex	Saut	For*
Escalade	For*	Scrutation	Int
Estimation	Int	Sens de la nature	Sag

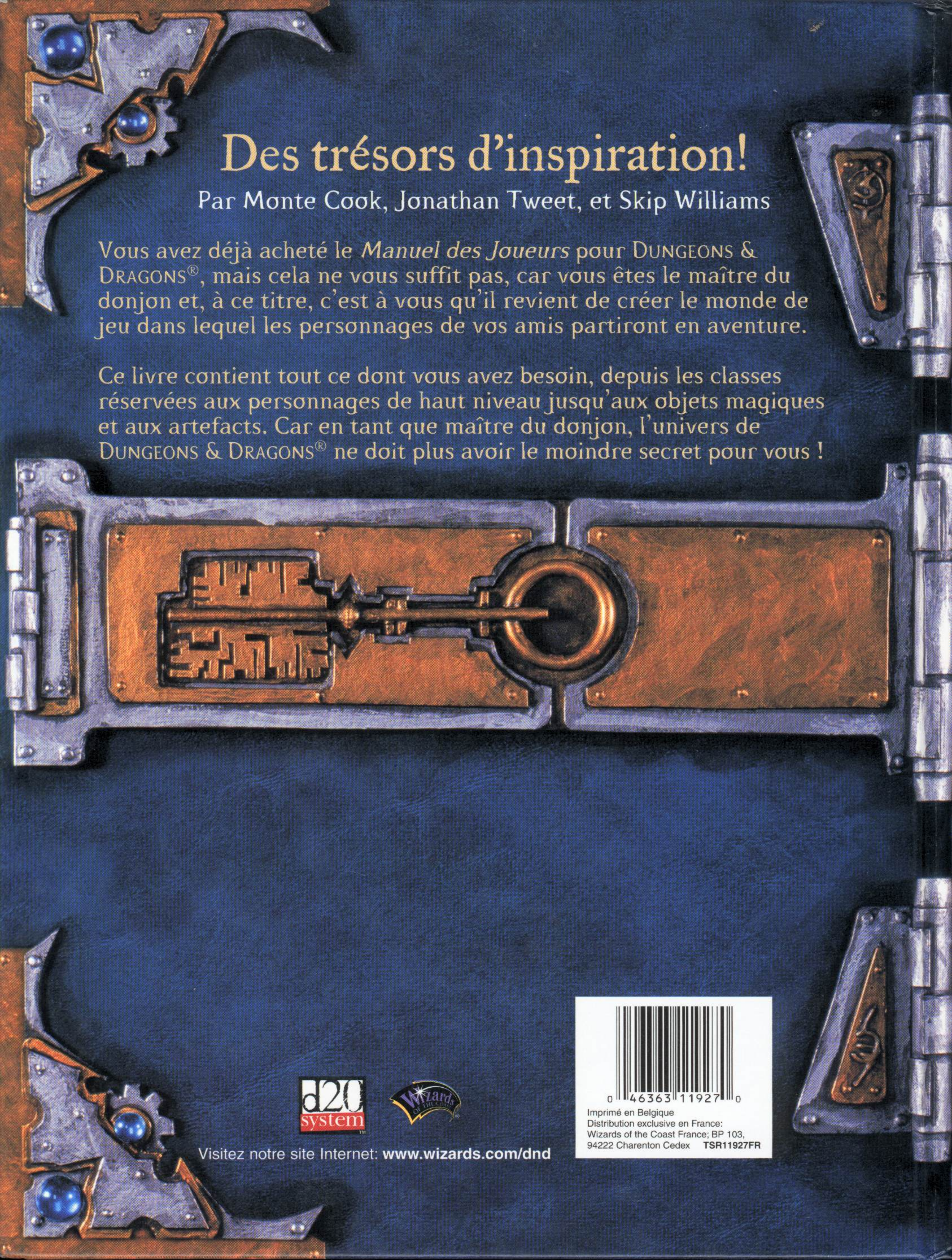
* La pénalité d'armure s'applique au jet de compétence (le cas échéant).
** –1 tous les 2,5 kg portés (armure comprise).

Sources de lumière

Objet	Zone éclairée	Durée
Bougie	1,50 m	1 heure
Lanterne	5 m	12 heures/litre
Lanterne à capote	cône de 20 m*	12 heures/litre
Lanterne sourde	10 m	12 heures/litre
Bâton éclairant	10 m	6 heures
Torche	6 m	1 heure
Sort	**Zone éclairée**	**Durée**
Flamme éternelle	6 m	Permanente
Lumière	6 m	10 minutes
Lumière du jour	20 m	30 minutes
Lumières dansantes (torches)	6 m (chacune)	1 minute

* Cône de 20 mètres de long et de 6 mètres de diamètre à son extrémité.

Index


Des trésors d'inspiration!
Par Monte Cook, Jonathan Tweet, et Skip Williams
Vous avez déjà acheté le Manuel des Joueurs pour DUNGEONS & DRAGONS®, mais cela ne vous suffit pas, car vous êtes le maître du donjon et, à ce titre, c'est à vous qu'il revient de créer le monde de jeu dans lequel les personnages de vos amis partiront en aventure.
Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin, depuis les classes réservées aux personnages de haut niveau jusqu'aux objets magiques et aux artefacts. Car en tant que maître du donjon, l'univers de DUNGEONS & DRAGONS® ne doit plus avoir le moindre secret pour vous !
d20 system
Wizards of the Coast
Visitez notre site Internet: www.wizards.com/dnd
0 46363 11927 0
Imprimé en Belgique
Distribution exclusive en France:
Wizards of the Coast France; BP 103,
94222 Charenton Cedex TSR11927FR